Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 46 - APRILE 1996

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione in cura da:
KAPPA Srl
via del Rondone 14, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Elitoriale, Granfico, Super-visione e Scoordinamento Motorio:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Ci spedisce gli stipendi:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Tradizioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi
Disadattamento Testi:
Andrea Baricordi
Letterine, Maltrattamenti ed Esecuzioni Capitali:
Sabrina Daviddi
Proof Riding (galop galop):
Monica Carpino
Hanno contribuito a peggiorare questo numero:
Nicola Bartolini Carrassi, Paolo Gattone, il Kappa
Infravisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotodecomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampax:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distruttore elusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentarono di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica ma, sfortunatamente per loro, la razza a cui appartengono è ipersensibile all'acqua, e un semplice temporale rese inermi le due: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere, le aliene presero domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima, che da quel giorno venne bersagliata dal Consiglio Superiore delle Routine. Per averle aiutate, anche la Routine Giudice Interpreter fu confinata sulla Terra e, in seguito a una clamorosa resa dei conti, Compiler Nera e Compiler Bianca (l'originale) si fondono in un unico essere. Anche la Principessa delle Routine, Plasma, cerca di sconfiggere le rinnegate, ma si innamora di Toshi e decide di restare al suo fianco a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima fidanzata del ragazzo. Plasma organizza un piano diabolico per mettere fuori gioco Assembler: fa di tutto per trasformarla in una cantante professionista e allontanarla da casa. Naturalmente, Megumi non vuole essere da meno, e intraprende anche lei la carriera canora... finendo inaspettatamente in gruppo con Assembler nel duo noto ormai a tutti come Drink!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere romanticamente in un tempio buddista abbandonato, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy! Urd, la maggiore, finisce sulla Terra per punizione e cerca sempre nuovi sistemi per far sì che i due piccioncini si dichiarino; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e raggiunge le due sorelle per chiedere il loro aiuto nel controllare il sistema divino Yggdrasil. Durante una vacanza al mare, Keiichi decide di dichiararsi finalmente a Belldandy su uno scoglio magico indicatogli da Urd... Ma, per errore, la dichiarazione viene fatta a Skuld!

WORLD APARTMENT HORROR

E così si conclude uno dei più strambi manga apparsi su **Kappa**. Riusciranno gli abitanti del condominio a liberare Itta dalla possessione demoniaca? E loro, riusciranno a continuare a vivere senza essere cacciati dalla yakuza? A voi!

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma la loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Le due si trovano ora coinvolte in un traffico di droga capeggiato da Goldie, una pericolosa criminale affiliata alla mafia italiana: la droga è il kerosine, e ha il potere di rendere estremamente suggestionabile la mente umana.
Rally si trova ora in brutte acque, drogata dagli sgherri di Goldie e alla sua completa mercé. L'unica speranza è costituita da Minnie May, che decide di ricontattare qualcuno alla Casa dei Gatti Viola, dove lavorava anni prima...

E IL MESE PROSSIMO...

...Una nuova 'sorpresina Kinder' nell'ovone pasquale di **Kappa Magazine**! Tocca al katsuriano, entomologico, lamuistico **Nigun Farm Konchuki**, vincitore della sezione nipponica del premio **Shikisho**, sezione invernale 1994. L'autore è Tadatoshi Mori, e i protagonisti sono un trio di carinissimi insetti antropomorfi il cui scopo è esaminare il sistema di vita umano! Vi piacerà!

DOSSIER

blue seed

Tutte le immagini sono © Yuzo Takada/Take Shobo/BS Project/TV Tokyo/NAS

di Paolo Gattone

Sebbene a livello internazionale il nome di Yuzo Takada sia legato più che altro ai suoi due lavori più famosi, e cioè il palpitante **3x3 Occhi** - conosciuto anche in Italia sia per la versione animata, sia per quella cartacea che ci tiene compagnia ogni mese sulle pagine di **Young** - e lo spassosissimo **Banno Bunka Nekomusume** (L'onnipotente ragazza-gatto) - la cui serie animata in 6 OAV, dopo aver mietuto grandi successi in patria, sta letteralmente spopolando anche in Inghilterra e negli USA -, in questi ultimi tempi abbiamo potuto apprezzare anche nuove, interessantissime produzioni nate dall'estro e dalla fantasia di questo giovane (ha appena 33 anni) autore. E tra queste, sicuramente, non può che spiccare **Blue Seed**, un titolo costruito a

tavolino per attirare l'attenzione del pubblico, del quale sono state realizzate una breve ma avvincente versione a fumetti by Kodansha, una serie di raccolte di illustrazioni, gadget e videogame a iosa e, soprattutto, una buona serie televisiva di 26 episodi che si è distinta l'anno passato per i buoni indici d'ascolto e per l'elevato livello qualitativo.

Originariamente, come ha confessato lo stesso Takada durante la conferenza di presentazione della serie TV, **Blue Seed** avrebbe dovuto essere una produzione multimediale, basata principalmente su un gruppo di romanzi illustrati, un breve manga e un passaggio per l'home video di 6 OAV di 30-45 minuti l'uno. Un'incredibile catena di contrattempi, nonché i concomitanti impegni dello stesso Takada, hanno poi causato l'interruzione (per ora) del fumetto, la soppressione dei romanzi e la creazione di una stupenda serie televisiva che in molti punti (specie nelle prime tre puntate) si avvale di una qualità e di una cura degne delle migliori produzioni per il mercato dell'home video.

"Fin dalle premesse, Blue Seed si presenta come un misto di azione, romanticismo e del più classico monster design, tanto caro al folklore nipponico."

L'intera, intricatissima vicenda si basa fondamentalmente sulle leggende giapponesi riguardanti la creazione dell'universo, a cui vengono mischiate la figura del gioiello Magatama (uno dei tre simboli della famiglia imperiale), che già aveva fatto la sua apparizione in serie come **Samurai Troopers** (in Italia, I cinque samurai), **Ranma 1/2** (nei recentissimi OAV speciali) o **Onikinimaru**, e la rappresentazione dei mostri sotto forma di Aragami (letteralmente, 'divinità selvagge'), esseri dall'elevata capacità di mutazione la cui

struttura cellulare è simile a quella delle piante (si tratta quindi di mostri vegetali veri e propri), e la cui nascita dipende dai 'blue seeds' del titolo.

Queste le premesse: all'inizio dei tempi, la Principessa Kushinada (dalla cui discendenza deriva la famiglia imperiale e la cui figura è già stata protagonista in **Orion** di Masamune Shirow e in **Horobi** di Yoshihisa Tagami) stava per essere sacrificata in nome della salvezza dell'arcipelago giapponese e del cosmo al mostro Yamata-no-Orochi (o Horobi, il mitico Idra dalle otto teste), quando il semidio Susano-oh intervenne brandendo la spada Ama-no-Murakumo (le nuvole tempestose del paradiso, un altro dei tre simboli della famiglia imperiale) e sconfisse la bestia; prima di tornare da dove era venuto, consegnò la potentissma arma all'altrettanto leggendario Yamato Takeru-no-Mikoto, colui che - secondo la storia giapponese - unificò il Giappone durante un trionfale viaggio nell'est dell'arcipelago, affrontando, tra gli altri pericoli, anche un misterioso prato animato (l'Aragami), che abbatté con la spada da allora rinominata Kusanagi, la 'taglia-erba'.

La vicenda si sposta così ai giorni nostri, quando la tragedia di millenni prima sembra ripetersi a causa della follia del genere umano che nella sua spinta verso il progresso ha fatto dell'arroganza e della cieca fame di

distruzione (nel nome della propria superiorità e del profitto) la sua unica ragione di vita. Gli Aragami, per secoli sopiti in attesa di riscatto, hanno appena compiuto la propria metamorfosi (sembra infatti che siano l'ultimo stato evolutivo di Horobi), portando a conclusione lo sviluppo dei blue seeds - chiamati 'mitama' (scritto con lo stesso ideogramma di 'spirito' o 'anima'), da cui prendono vita parassiti vegetali in grado di impossessarsi di tutti gli esseri viventi e non.

Protagonisti della storia sono le discendenti di Kushinada e il TAC (Terrestrial Amministration Crew), antica organizzazione nata per combattere gli Aragami e per proteggere le discendenti di cui sopra, che da tempo immemorabile vegliano sull'umanità (grazie al sacrificio della vita sono infatti in grado di rinchiudere gli Aragami nel loro bozzolo-blue seed). Tutto comincia quando nella famiglia di Kushinada per la prima volta nascono due gemelle: Momiji e Kanede Fujimiya dividono in due il tronco della stirpe e causano il risveglio degli Aragami interessati a mantenere in vita e separate le due sorelle. Per far questo, visto che Kanede viene protetta dal TAC, Momiji viene affiancata da una guardia del corpo, impiantata nell'infante Mamoru Kusanagi tramite sette mitama, che ha il compito di 'tenerla buona' almeno fino all'evoluzione finale del grande Aragami (ossia fino alla rinascita di Horobi).

La vicenda vera e propria ha inizio quando Momiji, ingenua (forse un po' troppo) e vivace studentessa sedicenne, viene un giorno attaccata da alcuni misteriosi mostri che causano la morte di un'altra fanciulla incredibilmente simile a lei (Kanede, che non aveva mai visto) e la sconfitta del TAC (almeno fino all'arrivo del potentissimo Mamoru, che subito salva tutti). Da quel momento in poi, Momiji viene a conoscenza delle mitologiche leggende e del suo crudele destino di vittima sacrificale per l'umanità. Niente potrà sottrarla al suo compito, nemmeno la fuga, e una volta accettata questa realtà, Momiji si unirà ai membri del

Grazie al risveglio di Susano-oh, la ragazza è riuscita ad avviare il processo di crescita delle piante terrestri e quello di mutazione - attraverso i mitama - di tutti gli esseri umani 'corrotti' in vegetali: chi vincerà?

Questo, in estrema sintesi, è il plot del manga e dell'avvincente serie televisiva, composta da 26 memorabili episodi trasmessi in patria a partire dall'ottobre 1994.

TAC (il gran capo Daitetsu Kunikida, l'irruente guerrafondaia Kome Sawaguchi, la biotecnica Azusa Matsudaira, la stratega Ryoko Takeuchi, l'imbranato computer-operator Yoshiki Yaegashi e la chiaroveggente-esorcista Sakura Yamazaki) per imparare a utilizzare i suoi poteri e per assumersi i suoi compiti. A loro si aggiungerà ben presto anche Mamoru, che in nome del suo amore per Momiji ripudierà la sua natura di mostro per difendere la ragazza che ama dagli stessi Aragami che l'avevano creato. La serie si sviluppa prendendo in esame le vicissitudini dell'agenzia costretta a difendere gli ignari esseri umani dal dilagare degli Aragami nella vita di tutti i giorni. La svolta avviene però quando, durante una lotta con tre temibili cani-Aragami che stanno terrorizzando la città di Izumo, la TAC deve affrontare il temibilissimo Murakumo, che affianca all'aspetto gelido e freddo di un uomo misterioso e crudele i poteri donatigli dall'impianto di otto mitama (contro i sette di Mamoru).

Da questo momento in poi, gli eventi precipitano causando la morte di parecchi amici di Momiji, a cui seguono il ritrovamento di un misterioso infante (apparentemente la reincarnazione di Susano-oh) all'interno di un enorme Aragami, la battaglia mortale tra Murakumo (rivelatosi come capo degli Aragami) e Mamoru al Polo e la ricomparsa di Kaede che, alla guida del rinato Susano-oh, decide di spazzare via l'intera umanità, ormai impura. Quello che accade nel finale, poi, è davvero imprevedibile: Momiji, dopo aver dichiarato pubblicamente in televisione che affronterà il suo destino e darà la propria vita per salvare i suoi amici e l'amato Mamoru, affronta Murakumo (che si mostrerà nel suo vero aspetto di Idra dalle otto teste-Horobi) per poi scontrarsi con la sorella.

"Nonostante la brevità della serie, si sono alternati nella realizzazione due character design differenti."

L'animazione, specie nelle sigle di apertura e chiusura, è di ottima fattura: i primi e gli ultimi episodi (senza dubbio i migliori) sono stati curati da Takayuki Goto, già apprezzato per il buon lavoro svolto con gli OAV di

Video Girl Ai, mentre le rimanenti puntate sono state affidate a Kazuya "Zillion" Kise. Lo studio dei personaggi e la supervisione generale sono stati affidati allo stesso Yuzo Takada, che ha potuto dire la sua anche circa lo sviluppo della trama e l'impostazione della vicenda. Il risultato? Un'ottima sceneggiatura dal ritmo serrato che ben si adatta alla brevità della serie, per un anime che - come ha affermato lo stesso Takada - è «sorprendentemente ben riuscito e, per essere una serie TV, riesce a esprimere egregiamente la drammaticità della vicenda».

"Una serie adulta, portata sul piccolo schermo senza tanti sciocchi pudori."

Se i manga di Takada male si adattano a una riduzione per il piccolo schermo data la presenza di nudi (specie per quanto riguarda Momiji in **Blue Seed**), situazioni molto crude e numerose scene splatter-violente, in questo caso la trasposizione è davvero riuscita. L'eccezionalità delle condizioni di lavorazione hanno portato alla creazione di una serie inconsueta, molto piacevole, anche commerciale, ma comunque con un messaggio forte da trasmettere (e il pubblico giapponese sembra aver apprezzato il tono più adulto della vicenda).

Un'ultima nota va poi spesa per considerare le differenza tra **Blue Seed** e gli altri lavori di Takada: mentre le atmosfere di questa vicenda sono ben lontane da quelle goliardiche e spassosissime di Nuku-Nuku (**Banno Bunka Nekomusume**), a una prima occhiata **Blue Seed** potrebbe sembrare un semplice clone di **3x3 Occhi** (e infatti il duo Momiji-Mamoru è costruito sul 'format' Pai-Yakumo), visto il background molto simile e il medesimo proliferare di mostri. Nulla potrebbe però essere più sbagliato che considerare le due serie come gemelle: la distanza tra le due è infatti molto grande e sta principalmente nel tono della narrazione - decisamente più drammatico e introspettivo in **Blue Seed** (basti pensare al dilemma di Momiji e alle difficili scelte di Mamoru) - e, soprattutto, nel messaggio antimilitarista ed ecologista che permea questa nuova opera. **Blue Seed** non è un capolavoro, certo, ma è comunque un piacevole e anomalo prodotto del panorama attuale: per una volta un cartone animato non serve solo a intrattenere o a vendere pupazzetti e gadget (come sembra ormai di moda ultimamente in Giappone). Ben vengano, quindi, serie come questa: oltre a divertirci, ci aiuteranno anche a pensare.

KAPPA

THE GUYVER DARK HERO

Fantascienza, Usa

© 1994 Guyver II Project/Guyver Productions/Steve Wang/Yoshiki Takaya

M.I.A. Video, 100 min.

In seguito al primo film dedicato alla bio-armatura più famosa dei fumetti, il produttore e regista Steve Wang decide di crearne un seguito più adulto e privo delle ingenuità del primo episodio. Nasce così un nuovo lungometraggio caratterizzato dall'atmosfera cupa e ricca di colpi di scena, dove finalmente anche i personaggi risultano più credibili e ben caratterizzati. Come filo conduttore della storia è stato scelto il ritrovamento della capsula aliena meglio conosciuta come Cripta e il mistero che la lega agli antichi visitatori che giunsero sulla terra in tempi remoti. Protagonista della storia è il giovane Sean Barker (Guyver) che, spinto da un richiamo interiore, raggiunge gli scavi archeologici nelle cave dello Utha. Naturalmente, anche gli uomini di Cronos (la malvagia organizzazione nemica) si recano sul posto per entrare in possesso della cripta e del suo contenuto, nonché per impadronirsi del potere di Guyver. Il film è ricco di effetti speciali: veramente efficace la sequenza della trasformazione di Guyver (realizzata con l'ausilio della computer grafica), e ben ralizzati anche gli zoanoidi, lo zoa-Guyver (uno zoanoide entrato in possesso di un'unità G ritrovata all'interno della cripta) e le sequenze di combattimento. **The Guyver Dark Hero** non è certo un colossal, ma è sicuramente riuscitissimo. **Consigliato agli amanti del genere, ma gradevole anche per tutti gli altri. AP**

RUMIC WORLD 1 OR W

Fumetto, Giappone 1995

© Takahashi/Shogakukan

Shogakukan, 264 pgs, ¥ 1.100

Finalmente una nuova raccolta di racconti brevi della mitica Rumiko. Incluso (almeno nominalmente) nella serie dei **Rumic World**, questo volume contiene la bellezza di 'nove racconti nove' apparsi precedentemente a destra e a manca su svariate pubblicazioni periodiche: per questo motivo, i racconti sono assolutamente indipendenti l'uno dall'altro e appartengono a diversi periodi 'stilistici' dell'artista. Tranne l'episodio **Ganbari Matsuse** (già pubblicato nel volume **Dust Spot** e risalente all'ormai lontano 1978), il livello grafico è alto e molto piacevole; in alcuni casi diventa ancora più leggero e femminile, tanto da sembrare a prima vista uno shojo manga. Uno di questi è **Slim Cannon** (1991), che tratta di una ragazzina impegnata a calare di peso per fare bella impressione al suo 'principe azzurro', e che poi scopre di avere un debole per il suo stesso allenatore. **Obasan to Issho** (1985) è la storia piuttosto cinica dell'acquisizione di un'eredità da parte di due irrispettosi sposini che si trovano coinvolti in un episodio dalle tinte spettrali. **Grand Father** (1991) racconta di un buffo nonnetto che vuole a tutti i costi giocare un'ultima partita di baseball (ufficiale!) e ci riesce, trasformando alcuni acciacchi dell'età in tecniche d'attacco mirabolanti. **Takarazuka he no Shotai** (1993) è la molto particolare vicenda di Masahiko, un ragazzo appassionato fin dalla tenera età del Takarazuka, il teatro giapponese in cui recitano solo donne (anche in ruoli maschili), l'esatto opposto del teatro Kabuki. **1 or W** (1994) è un episodio particolarmente takahashiano - di quelli basati sulla duplice identità, per intenderci - in cui due ragazzi e una ragazza restano coinvolti in un incidente, dove solo il fidanzato di quest'ultima sopravvive. I problemi nascono quando, richiamato dal pianto disperato del superstite, l'anima di lei sta per tornare nel corpo... Ma viene preceduta da quella dell'altro defunto, che prende possesso del corpo! **Happy Talk** (1984) è una storia semplice - nel senso positivo del termine - dalle tinte molto quotidiane e dall'atmosfera maisonikkokuiana (gasp!). In **Uchi ga Megami ja!!** (1989) la Takahashi esplode in un gran finale, in cui un giocatore di rugby passa per visionario: in realtà, la ragazzina in marinaretta che fa il tifo per lui - e che nessuno vede - è lo spirito di una ragazzina morta anni addietro che dichiara di essere 'la Dea della Vittoria'. Menzione speciale per **Inu de Waruika!!** (1985), molto importante, in quanto costituisce una sorta di 'episodio pilota' del successivo **Ranma 1/2**. La Takahashi ha ottenuto grandi consensi dal pubblico con questa storiella breve, e così ha dato il via alla sua attuale e apprezzatissima serie basandosi sull'idea lanciata in questo: ogni volta che il protagonista perde sangue dal naso - il racconto gravita attorno al mondo del pugilato! - si trasforma in un semi-inoffensivo cagnolino bianco. E' presente anche un prototipo ben definito della Akane ranmaesca. **AB**

IN VIAGGIO SUL GALAXY 999!

In concomitanza con la fiera del fumetto Expocartoon di Roma (16-19 maggio) e in occasione dell'uscita della videocassetta **Galaxy Express 999 - The movie**, la Yamato Video organizza un favoloso viaggio per tutti gli appassionati. A bordo dello storico elettrotreno ci saranno anche i doppiatori del film e altri ospiti. La quota di partecipazione è fissata in lire 130.000 e comprende: 1 biglietto ferroviario di andata e ritorno + 1 biglietto di ingresso per Expocartoon + 1 videocassetta di **Galaxy Express 999 - The movie**, interamente ridisegnato per il grande schermo. Il treno, in partenza da Milano, sosterà anche a Bologna e Firenze. Per informazioni e prenotazioni potete rivolgervi allo stand di Yamato Video o telefonare allo (02) 29409679. Il viaggio sarà effettuato solo se si sarà raggiunto un sufficiente numero di prenotazioni. **MDG**

DANTE SHINKYOKU JOZAIHEN TENGOKUHEN

Fumetto, Giappone, 1995

© Go Nagai

Kodansha, 268 pag, ¥ 1.300

Non ha nulla a che fare con la rigida edizione del Sapegno, non comparirà mai ufficialmente nelle classi dei licei italiani, eppure è pur sempre la **Divina Commedia** di Dante Alighieri. Per essere più precisi, è la sintesi di un' opera filtrata attraverso l'immaginario giapponese, tonificata dal segno prepotente di Go Nagai e adattata per essere funzionale al racconto per immagini proprio del fumetto. Il trecento italiano rispolverato alle soglie del nuovo millennio, volgarizzato e bignamizzato, ma reso comunque suggestivo dall'autore. Dopo aver trasposto in due volumi il viaggio di Dante attraverso i gironi dell'Inferno, ecco apparire in un'unica soluzione il Purgatorio e il Paradiso. Abbandonati gli eccessi delle sue serie robotiche, Nagai cerca la sintesi assoluta del segno, si documenta sulla Bibbia e si ispira alla pittura italiana. Il risultato non è sempre buono, ma le atmosfere underground lo allontanano dai cliché giapponesi e questo basta. Più sicuro nelle cupe e disperate atmosfere dell'Inferno, già collaudate anche in **Devilman**, in questo nuovo capitolo non sembra a suo agio. Sparito di scena Virgilio e abbandonato il Purgatorio, la lettura si fa pesante - lo stesso, del resto, avviene per l'opera di Dante - e Nagai non fa nulla per suggestionare il lettore. Beatrice fa la sua comparsa e attorno a lei appare il vuoto: troppe splash page si susseguono debolmente, e i primi piani di Dante non reggono il peso della tavola. Si dice che per quest'opera l'autore non si sia valso di assistenti, curando in prima persona persino i ricercati tratteggi a china. Sfogliarlo è come guardare un B-movie, accorgersi di quanto bella possa essere una parodia casualmente kitch. Il trash avanza, basta amarlo. **MDG**

CUTEY HONEY

Animazione, Giappone, 1993

© Go Nagai/Dynamic Planing/Toei Video

Dynamic Video, 60 min, lire 39.900

Nagai lo conosciamo bene. A partire dai primi anni Settanta, i personaggi nati dalla sua fantasia ci hanno accompagnato nei nostri pomeriggi passati davanti a quella scatola magica chiamata televisione: *Goldrake, Mazinga Z*, il *Grande Mazinga, Devilman*... E la lista potrebbe essere ancora lunga. Oggi, Cutey Honey, rivisitato per un pubblico anni Novanta, riporta il nome di Nagai di nuovo a galla, come già era avvenuto per altre riedizioni di sue famose opere. Chissà se prima o poi anche qualcosa di originale (nel senso creativo del termine) vedrà la luce. L'impressione che si prova guardando la videocassetta è che l'indiscusso maestro, anziché evolversi e sperimentare, come dovrebbe essere nella natura delle cose, abbia deciso nel corso degli anni di fossilizzarsi e rimanere, almeno per quanto riguarda l'animazione, sempre uguale a se stesso. Bello il charachter design dei personaggi, che però non ha curato Nagai personalmente (e meno male, perché lo stile personalissimo dell'autore è difficilmente digeribile). L'ambientazione surreale, gli esseri demoniaci, le donne formose e le 'macchiette', parti integranti dell'universo nagaiano per eccellenza, si ritrovano puntualmente qui come in tutte le sue produzioni a mo' di marchio distintivo. Se dal lato grafico l'opera non fa una piega, purtroppo la colonna sonora è completamente assente se si eccettua qualche rara nota durante i combattimenti. Peccato... **BR**

RECORD OF LODOSS WAR

Animazione, Giappone, 1990

© Kadokawa Media Office

Yamato Video, 90 min, lire 34.900

Ormai si contano sulle dita di una mano le persone che non hanno mai giocato a un gioco di ruolo: i pochi che non l'hanno ancora fatto troveranno qualche stimolo dopo la visione di questo OAV. **Record of Lodoss War** è sostanzialmente un'avventura del più famoso Role Play Game in circolazione mi riferisco a *Dungeons & Dragons* (D&D). Gli elementi sono presenti tutti, a partire dal gruppo: un elfo, un guerriero, un nano, un chierico, un ladro e l'immancabile mago. I mostri da combattere catalogati in tutti i bestiari occidentali (e Tolkien qui fa da maestro) ci sono tutti, cominciando dai primi episodi con Draghi, Goblin e Coboldi. I disegni sono stupendi, merito di un bravo charachter designer che ha saputo rendere, nel suo linguaggio, creature frutto di un 'fantastico' tanto diverso da quello nipponico. Anche le musiche, così d'atmosfera, sono perfette, sottolineano le azioni e le lirizzano in modo così naturale da lasciare la propria impronta in ogni singola immagine. E' difficile pensare a un tale spiegamento di mezzi per una seie in OAV: finora solo grandi produzioni cinematografiche avevano avuto certi privilegi. La versione italiana, pur essendo buona, ha non poche pecche. La prima nota negativa si ha già nella sigla di testa (*Kaze no fantasia*), qui tradotta e cantata da una certa Lara Parmiani (come mai vengono copiate solo le cattive idee?). Oltre a non aver la minima somiglianza vocale con la cantante nipponica, né nel timbro, né nella tonalità, la Parmiani sforza anche la voce per renderla - con successo nullo - più simile all'originale. La seconda nota negativa è la voce italiana della leggiadra Deedlit. Come può un elfo parlare come uno scaricatore di porto? Lo stesso problema di doppiaggio si ritrova nella voce, piuttosto atona, del ladro: non rende l'idea del simpatico mascalzone che dovrebbe in realtà essere. Nulla da dire per tutti gli altri personaggi. A conti fatti, **Record of Lodoss War** può essere definito un kolossal dell'animazione. **BR**

Dr. SLUMP e ARALE

(Dr. Slump Arale-chan)
Animazione, Giappone
© 1981/1986 Bird Studio Shueisha/Fuji TV/Toei Doga Doro TV Merchandising
Yamato Video, 80 min, lire 29.900

Arale è miope, non ha seno, non ha neppure l'ombelico, eppure il Dr. Slump è estremamente orgoglioso di lei. E' lui che l'ha costruita, ed è lui che in qualche modo deve provvedere ai danni provocati dalla giovane e fortissima bambina robot. Quando **Dragon Ball** non esisteva ancora, Akira Toriyama divertiva grandi e piccini grazie a una storia di epiche ingenuità, rubata in qualche modo a Osamu Tezuka. Sono molti i punti in comune tra Arale e Astroboy (**Tetsuwan Atom**), e l'autore non perde occasione per sottolineare l'omaggio al padre del manga. Ma Toriyama è anche inconsciamente Jacovitti nella caratterizzazione dei personaggi e del mondo in cui si muovono. Un'enorme caffettiera costituisce il locale principale del Villaggio Pinguino, paese in cui è possibile trovare poliziotti sfigati, extraterrestri con il culo in testa, deliziose merdine, vecchiette che mangiano enormi biscotti e invenzioni degne del migliore Archimede disneyano. C'è persino l'alter-ego di Clark Kent, alla disperata ricerca di una cabina del telefono per trasformarsi in Suppaman (l'uomo prugna...). E' impossibile difendersi dall'allegria contagiosa che permea ogni sequenza animata, provare pietà per chi si trova - suo malgrado - sulla strada di Arale. Si ride in maniera pulita, come di fronte a una candida camera di bambini. La carica travolgente del manga è rispettata in pieno, e la caratterizzazione grafica dei personaggi rende giustizia al segno di Toriyama. Ma **Dr. Splump e Arale** si distingue anche per l'ottimo adattamento italiano, che ha coniato il mitico *Ciricino, gente!* **MDG**

POWER RANGERS IL FILM

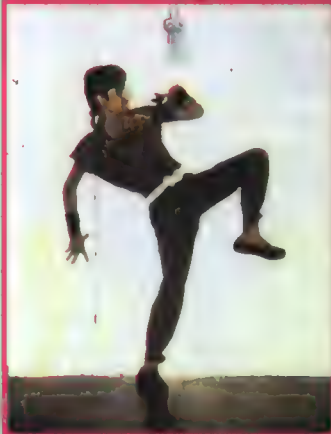
(Mighty Morphin Power Rangers: The Movie)
Fantascienza, USA, 1995
© Saban
20th Century Fox Home Ent., 92 min, lire 32.900

Se superate l'imbarazzo di acquistarla (la cassetta è farcita di orologi di gomma, figurine adesive e gadget vari), vi troverete di fronte a un film inaspettatamente divertente e ben realizzato. Accantonato il 'machismo' americonofilo e autocelebrativo della serie TV (che si consuma nei primi otto minuti di film), Bryan Spicer dirige un film per ragazzi in grado di entusiasmare per la semplicità e l'ingenuità di cui è pregno. La storia è chiaramente un pretesto per creare il passaggio al 'formato ninja' (anzi, 'ninjetti') dei Power Rangers, ma è cosparsa di momenti che vanno dal kung-fu movie di Hong Kong (ottime sequenze di combattimento alla Polimar, con azioni che infrangono almeno una quindicina delle leggi basilari della fisica) all'horror carpenteriano più viscido, dall'heroic fantasy di *Conan il barbaro* alle apocalissi fantascientifiche nagaiane. Naturalmente, è un film senza pretese di trama o di introspezione psicologica, ma va visto per quello che è. Molto bravo anche Paul Freeman nei panni del cattivissimo Ivan Ooze, usurpatore del trono di Rita Repulsa e Lord Zed per tutta la durata del film, che sfotte i protagonisti dall'inizio alla fine («Evidentemente non sai con chi stai parlando, mister Testa di Rapa! Noi siamo i Power Rangers!» «Oooh, ma dov'è il mio libro degli autografi?!»). Esaltante l'agganciamento dei sei animali-robot, reso finalmente iperfluido dalla computer grafica, così come il combattimento degli stessi contro i mostri insettosi per le vie della città; un po' sotto tono il duello spaziale fra il robottone dei nostri e il gigantesco Ooze, anche per via dell'eccessiva 'lucidità' delle corazze (sembrano specchi colorati, della serie «ebbene sì, abbiamo usato ilcomputer»), sia per la deludente faccia 'a ferro da stiro' del Megazord. Colonna sonora pompata al massimo con brani dei Red Hot Chili Peppers, Stevie Wonder, Van Halen, Dan Hartman, Snap e la simpaticissima 'Trouble' delle Shampoo. Occhio al doppio finale! **Da guardare con occhi di bambino: è un Tarzan-movie degli anni '90! AB**

DRAGU KYORYUKEN

(La spada dei dinosauri, Dragu)
Fumetto, Giappone 1995
© Go Nagai/Dynamic Production
Kobunsha, ¥ 400

Quando uno meno se lo aspetta, ecco che esce una nuova storia di uno dei grandi autori giapponesi più famosi: Go Nagai. Ecco che, dal nulla, il maestro ci offre un nuovo fumetto dedicato a un pubblico di ragazzini, ma ricco di quegli elementi tipici delle sue opere: la violenza e il sangue che scorre a fiumi,anche se qui presenti in dosi meno fastidiose visto il target al quale è rivolto. Gli esseri umani e i dinosauri si sono evoluti parallelamente e ora abitano assieme la Terra. E' facile immaginare che gli uomini si trovino in una posizione svantaggiosa rispetto ai rettili antropomorfi (chiamati dinosauroidi) che dettano legge su tutto e tutti. La razza umana vive nel terrore, e la società è suddivisa secondo il modello feudale, dove i dinosauri hanno diritto di vita e di morte sugli uomini. Fortunatamente alcune famiglie di dinosauri sono favorevoli alla convivenza pacifica delle due razze. Per difendere la pace troviamo Dragu, maestro di spada appartenente alla famiglia dei triceratopi, il suo allievo umano Tonto (un nome poco felice) e la bella Lilia (appartenente alla famiglia dei coritosauri), tutti e tre pronti a sconfiggere i perfidi dinosauri carnivori. Nel complesso, il fumetto non è certo un capolavoro, anche per il finale che rimane aperto, ma visto il pubblico al quale è indirizzato non ci possiamo certo lamentare. Quello che ci chiediamo è quando potremo assistere a una nuova opera più adulta, magari il seguito di Mazin Saga. **AP**

OTAKU 100%

Il pazzoide del mese è **Marco Bettuzzi** di Arceto (RE), che oltre al costume di **Ranma 1/2** si è pure procurato il relativo maialozzo nero, Pi-chan, grazie alle abili mani di **Milena Bianchini**. Sei contento di sapere che da giugno rivedrai il/la tuo/a beniamino/a grazie alla **Star Comics**? Sì/no? Lo/non lo sapevi? Che ti s'informicoli una gamba! Potevi anche mandarmi una riproduzione migliore, tirchione di un vincitore! **K**

ART

Se abitate dalle parti di Villaputzu (che sta a Cagliari, non in Giappone, come potrebbe sembrare dal nome), vi sarà capitato di vedere delle belle vetrine nippofile, ogni Natale. Gli artisti sono **Silvia** e **Giuliano** (del cognome, neanche l'ombra), rispettivamente disegnatrice e colorista. Molto belli! Bravi! Negozianti locali, che ne dite di commissionare loro nuove decorazioni vetrinesche, e non solo a Natale? Penso proprio che ne valga la pena! **K**

Salve a tutti. Questo mese sto scrivendo la mia rubrichéta seduto sul water della redazione, perché qua dentro ormai non ci sono più scrivanie disponibili. Quasi quasi me ne torno sul mio zocco galleggiante... E poi, qui scrivere è impossibile! I quattro Kappagùrri hanno avuto il buon gusto di attaccare alla porta del gabinetto (sul lato interno, of course, di corsa) un mega poster finto-autografato della Cristina Ai Cereali. Voglio dire, sarà anche un utile stimolo per qualcos'altro, ma non certo per la **Rubrikappa**... O forse sì?

Bé questo mese il mio occhietto acquatico è caduto su un kartonzie che mi sfagiola abbastanza. Si tratta di **Gokinjo Monogatari** (Racconti del vicinato), e tratta della vita di un gruppo di ragazzuòli e ragazzuòle impegnati fra scuola, musica, amore e problemi/gioie adolescenzioidi. A prima vista può sembrare una soap opera (opera-zuppa, vedi 'sempre la solita...'), mentre invece è forse la serie più innovativa dell'anno: i personaggi sono skizzati alla quindicesima potenza, hanno delle espressioni pazzeske e vestono alla moda. Si va dal grunge al punk, dallo psycho-ska al seventies very original, dal look Pippi Calzelunghe a quello Holly Hobbie. Tenetelo d'occhio, perché ne sentiremo riparlare... Spero!

Passiamo al settore collaterale di merchandising, gadgets, flogpits, drobnots e krugplotz. Masamune Shirow è tornato all'opera, questa volta non per una casa editrice, bensì per un produttore di videogame: è uscito infatti da poco - per la Play Station della Sony - **Horned Owl**, un giocazzo 'massacro&spappola' alla **Doom** in cui il nostro benemerito ha partecipato in qualità character designer. I personaggi sono quindi suoi, e tutto il libretto d'istruzioni è costellato di disegnetti shirowiani a colori. Bravo? Bravo un cetriolo secco! Perché non si da' da fare con **Squadra Speciale Ghost** o con **Appleseed**, che siamo tutti in attesa da anni?! Aaaargh! Devo prendere un calmante! Le sigle dei cartoni animati che trasmette Videomusic possono andare bene... Zzzzzz... Urk! Scusate! Dicevamo? Ah, sì...

Valevo inserirlo in **Otaku 100%**, ma poi mi son reso conto che non era 'visibile', ma solo raccontabile. In nome del suo grande apprezzamento per il maestro Hayao Miyazaki, il più grande fumettista francese, Moebius - avete presente? - ha chiamato la sua ultima figlia Nausicaä! Incredibile! Come nome è bello, ma immagino già la piccoletta in età scolastica, mentre la maestra fa l'appello, dover rispondere al nome di Nausicaä Giraud... Mah! E fra voi Otaku più grandi, c'è qualcuno che ha chiamato suo figlio - per esempio - Actarus, Madoka o Goku? **Angelo di Cita** in versione quizzata, questo mese: vi siete accorti che nell'episodio di **Oh, mia Dea!** in questo numero si intravedono alcuni personaggi dei videogiochi? Quali? Suvvia, è facilissimo! Rispondo all'**Otakuiz** del mese scorso: il più pericoloso parco giochi del mondo è quello che nasconde (neanche tanto, a pensarci bene) la base di lancio di **Trider G7**! Ve lo ricordate? Ogni volta che il robottazzo di Watta doveva prendere il volo, bisognava diramare un annuncio con gli altoparlanti per far sgombrare i bimbi e le mammine presenti. Mi chiedo quanti vecchietti zoppicanti ci si siano spiaccicati, là sotto... Be', vi lascio con il nuovo **Otakuiz**, e se rispondete a questo meritate il premio Genialoide '96: per quale motivo, in lingua originale, Lamù chiama Ataru 'darling' (corrispettivo del nostrano 'tesoruccio')? Andate a rileggere articoli e interviste... Forse vi guizzerà una mezza idea in testa. L'altra mezza ce l'ho già io! Ah ah! Se vedemu!

Il vostro (enigmatico) Kappa

Rubrica a cura di
Andrea Pietroni

Sega Saturn
STREET FIGHTER ZERO
© Capcom CO. LTD 1995, 1996

Salve a tutti, anche questo mese mi trovo a recensire un gioco per il Sega Saturn (che sia diventata la mia consolle preferita? Credo proprio di sì). Dunque la mia scelta è caduta su uno dei giochi più attesi del momento: **Street Fighter Zero** (o Alpha per l'occidente). In questo nuovo videogame, troviamo i nostri beniamini (Ryu, Chun Li e Ken) nel periodo in cui erano ancora alle prime armi: il gioco si colloca infatti temporalmente fra il primo **Street Fighter** e **Street Fighter II**. I personaggi presenti nel gioco sono dieci, più i boss finali Vega (Bison), Gouki (Akuma) e Dan (personaggio nascosto). Fra le vecchie conoscenze, troviamo i soliti Ryu, Ken, Chun Li e Sagat, mentre gli altri protagonisti sono nuovi (o quasi): Nash (o Charlie, è l'amico di Guile che verrà ucciso da Vega), Guy (proveniente da Final Fight), Birdie (proveniente dal primissimo **Street Fighter**), Sodom (proveniente da Final Fight) Adon (proveniente dal primo **Street Fighter**) e Rose che, assieme a Dan, è praticamente l'unico prsonaggio nuovo. Il gioco è il solito beat-em' up a incontri simile al suo predecessore, ma con l'aggiunta di interessanti opzioni che lo rendono comunque innovativo: lo Zero Counter, la possibilità di avere la difesa automatica o manuale e il nuovo sistema di combo. Lo Zero Counter è la barra energetica che si trova in basso nello schermo, che una volta riempita di energia (mano a mano che si colpisce l'avversario o con la dovuta sequenza di tasti), consente al giocatore di sferrare le micidiali combo (ovvero le combinazioni di vari attacchi capaci di togliere molta energia vitale). Naturalmente, prima di giocare potrete cambiare i vari parametri: la difficoltà, la velocità o la disposizione dei tasti; inoltre potete salvare nella memoria backup del Saturn i parametri che avrete modificato. Le opzioni di gioco sono invece diminuite rispetto a **Street Fighter II**: infatti, mancano le varie modalità a torneo e potete scegliere solamente l' Arcade Mode (dove combatterete contro il computer), il Versus Mode e il Training Mode. Un'altra innovazione, se così si può chiamare, consiste nella diversificazione dell'ultimo avversario a seconda di quale personaggio si è scelto durante il gioco: infatti, a ogni personaggio è associato il suo rivale

I viaggi nel tempo hanno sempre costituito lo spunto di innumerevoli storie: appassionanti romanzi fantastici, film e cartoni animati ci hanno trascinato in epoche passate, sbalzato in altre futuribili, dando libero sfogo alla fantasia di tutti. L'unica regola, quella di non stupirsi di nulla. Personaggi immaginari, divenuti poi familiari e capaci di farci vivere le loro emozioni, hanno accompagnato lettori e telespettatori alla soglia della realtà virtuale, protagonista del nuovo secolo. Ma se quest'ultima potrà essere presto vissuta da tutti grazie alla tecnologia, non si può dire lo stesso della mitologica macchina del tempo, che ha incendiato la fantasia e la creatività di tanti autori. I giapponesi hanno attinto a piene mani dal pozzo delle *travel adventures*, regalandoci vere chicche tra il fantastico e il comico. Gli ultimi a essere stati presi tra le pieghe di uno strappo temporale sono stati i protagonisti de **I segreti dell'isola misteriosa**, la produzione firmata anche da Mediaset trasmessa la scorsa estate su Italia Uno. Di fattura meno recente, ma sicuramente di maggior impatto, è **Time quest**, una serie già doppiata che attende di essere messa in onda. Ribattezzato Viaggiamo nel tempo, il cartone animato ha richiesto un grande lavoro di preparazione; il risultato sono stati gli splendidi sfondi, ma anche la perfetta e accurata ricostruzione dei costumi, a cavallo tra storia e mitologia. Immancabile motore della vicenda, uno scienziato pazzo specializzato in invenzioni strampalate. Allontanato dall'ambiente scientifico, il dottor Leonardo ha dedicato buona parte della sua vita allo sviluppo di un macchinario senza precedenti: la famigerata e mitica macchina del tempo. «Nessuno dei miei mediocri colleghi avrebbe potuto creare dal nulla quello che è sempre stato il sogno dell'umanità: lo strumento capace di viaggiare nel tempo!». Non potendo intervenire a nessun congresso scientifico, lo strampalato Leonardo mostra la sua invenzione agli unici due amici rimastigli: i giovani Flavia e Gavino. Approfittando del fatto di essere rimasti da soli nel laboratorio senza neanche immaginare che il macchinario dello scienziato possa funzionare, i due ragazzi lo azionano inavvertitamente. Forse a causa delle scarse doti del creatore, il viaggio temporale di Leonardo non ha un corso del tutto normale: Flavia e Gavino si troveranno sì sbalzati indietro nel tempo, ma in una dimensione fantacomica delle terre d'oriente popolata da principesse, supermen e geni scatenati. In quest'epoca dall'improbabile collocazione, la macchina del tempo finisce nelle mani di Abdoulla, perfido mago al servizio del Principe del Male. Frastornati dall'incredibile viaggio, i due protagonisti vengono accolti dal Principe Dandarin nel suo sontuoso palazzo. Sarà la splendida principessa Shalala a narrare ai due temponauti l'annosa guerra che travaglia il regno... Da tempo immemore, il Principe del Male minaccia la pace e la serenità, mentre negli ultimi anni ha tentato più volte di rapire la stessa principessa con ripetuti attacchi alla reggia. Nel tentativo di aiutare i principi, ma anche di ritrovare la strada per ritornare al XX° secolo, Flavia e Gavino intraprenderanno una serie di viaggi temporali che li condurrà in epoche che fino a quel momento si potevano apprendere solo dai libri di storia, incontreranno numerosi personaggi e potranno vivere in prima persona gli eventi storici più emozionanti di tutti i tempi.

Nicola Bartolini Carrassi

naturale proprio come accade nelle vicende dei protagonisti. Anche la grafica dei personaggi è cambiata: infatti, la loro caratterizzazione è stata realizzata in puro stile cartone animato (visto il successo ottenuto dal film animato, non ci si poteva aspettare altro), mentre i fondali (pur essendo belli e colorati) sono un po' scarni e semplicistici. La giocabilità è invece migliorata ulteriormente e non sbaglio se lo giudico come il migliore picchiaduro in circolazione (secondo me molto meglio dei vari Virtual Fighter o Tekken) assieme a X Men children of the atom (che per certi versi è anche superiore), e ne consiglio vivamente l'acquisto in attesa che esca il seguito (fra l'altro già in preparazione per le sale giochi). Inoltre, sono presenti anche alcune opzioni segrete, come la possibilità di scegliere anche Vega, Gouki e Dan, oppure potrete affrontare Vega utilizzando contemporaneamente Ryu e Ken (proprio come avviene nel finale del film animato). Per ottenere tutto ciò, occorrono delle sequenze di tasti specifiche che non mancherò di comunicarvi appena ne verrò in possesso. Se volete un bel gioco quindi, non lasciatevi scappare **Street Fighter Zero**. Se invece possedete la Play Station anziché il Saturn, non lasciatevelo scappare ugualmente, visto che è disponibile anche per la consolle di casa Sony, ed entrambe le versioni sono pressoché identiche fra loro e all'originale da sala giochi.

TOP TEN STAR COMICS Dicembre 1995

1 • Dragon Ball 19
2 • Dragon Ball 20
3 • Neverland (DNA²) 33
4 • Sailor Moon 7
5 • Action (JoJo) 26
6 • Techno (Guyver) 27
7 • Mitico (Lupin III) 19
8 • Kappa Magazine 42
9 • Young 19
10 • Starlight (Rough) 39

SCEGLI IL TUO ANIME PREFERITO E VINCI FANTASTICI PREMI!

Da oggi avete la possibilità di entrare a far parte della giuria che assegnerà il **Tokimeki**, il primo Oscar televisivo per l'animazione giapponese. Ogni giurato potrà esprimere una sola preferenza, scegliendo tra gli anime trasmessi durante la stagione televisiva '95-'96 sulle reti nazionali e syndacation (sono escluse quindi le reti locali). Per votare ed entrare automaticamente a far parte della giuria, dovrete utilizzare il tagliando pubblicato su **Kappa Magazine** e **Sailor Moon**. Oltre alla preferenza, avrete la possibilità di motivare il voto: così facendo, potreste aggiudicarvi uno dei favolosi premi messi in palio in occasione del **Tokimeki**. Verranno premiati gli autori delle 100 motivazioni scelte a insindacabile giudizio della Commissione Oscar. Tutte le schede dovranno pervenire entro e non oltre il 30 Giugno 1996 presso **Tokimeki - Happy Team, via Marcellino Ammiano 9, 20137 Milano**, oppure via fax al numero (02) 29527344. Sugli albi 'giapponesi' della Star Comics datati agosto appariranno le nominations e la data di consegna dei premi.

REGOLAMENTO

Partecipare e vincere con il **Tokimeki** è semplicissimo. Sono ammessi tutti i lettori delle testate Star Comics (di età compresa tra i 7 e i 12 anni per la fascia **Under 12** e dai 13 in su per la fascia **Senior**). Inviando il tagliando compilato in ogni sua parte, il lettore accetta automaticamente di entrare a far parte della giuria che assegnerà il premio **Tokimeki** al cartone animato di produzione nipponica più votato nel corso della manifestazione. Perché il voto sia considerato valido, il tagliando dovrà pervenire in busta chiusa o su cartolina postale: oltre ai dati personali, il giurato dovrà indicare la data di nascita e la sezione di voto d'appartenenza. Saranno ritenuti validi i voti riportati sul tagliando o su una fotocopia di esso, purché completi di dati anagrafici. La commissione del **Tokimeki** sceglierà a suo insindacabile giudizio le 100 motivazioni più originali, alle quali saranno assegnati i premi che potete ammirare a pagina 16. I tagliandi che perverranno regolarmente compilati, ma privi di motivazione, andranno a incrementare i voti senza partecipare all'assegnazione dei premi. Partecipando all'iniziativa, i lettori accettano che il loro nome venga pubblicato sulle riviste, inoltre accettano che la Happy Team possa effettuare a proprie spese servizi fotografici, riprese televisive e registrazioni audio per promuovere l'iniziativa. La Happy Team potrà altresì utilizzare il materiale video e audio in tutte le forme, rielaborarlo, doppiarlo, trasmetterlo, interamente o in parte, in Italia o nel mondo. Potrà utilizzare le immagini fotografiche per promuovere l'iniziativa o i suoi sponsor su riviste italiane o estere, su poster, volantini, manifesti, cartelloni e su qualsiasi altro supporto.

TOKIMEKI
Anime Awards 1996

Il voto — under 12 — senior

La motivazione

I dati del membro della giuria — data di nascita / /

Nome e Cognome

Via — n.

Città — Prov. — CAP

Tel. — Occupazione

© Igor Tuveri

GAIJIN!

mangaka made in italy

Era da un po' di tempo che i responsabili della casa editrice giapponese Kodansha tenevano sott'occhio gli autori italiani. La scelta di coinvolgere alcuni artisti di casa nostra per la rivista "Morning" è stata pressoché immediata: i lettori hanno scelto di adottare Igort, un 'gaijin' assai vicino all'Oriente per sensibilità. E il pubblico femminile? Rimarrà presto catturato dalle atmosfere magiche di Vanna Vinci. Abbiamo incontrato i due celebri autori cagliaritani per raccogliere le loro impressioni e capire come sia nata questa improvvisa sinergia tra Italia e Giappone.

KM - Un artista che ha scosso il mercato italiano nei primi anni Ottanta con Valvoline, per poi farsi adottare da un paese nazionalista e reticente come la Francia: oggi Igort inizia una nuova vita artistica. Come mai proprio in Giappone?

I - All'inizio io e altri artisti occidentali nutrivamo una sorta di curiosità, di apertura, nei confronti dei giapponesi, ed era nato con Kodansha un rapporto dialettico e libero. Potevamo sperimentare e realizzare storie 'vietate' agli autori giapponesi. Nel mio lavoro è sempre entrato l'Oriente, e nei confronti del Giappone ho sempre sentito un'affinità culturale. Io credo che il Giappone, nonostante le sue maschere futuribili, sia una terra in cui la cultura ha una funzione sempre determinante, e così diventa possibile che un occidentale possa comunicare con il pubblico. Io sono uscito dall'Italia perché era difficile portare avanti un certo tipo di fumetto, e gli autori francesi hanno supportato i miei lavori con una straordinaria campagna promozionale: grazie a loro ho venduto in tutto il mondo: in Svezia, Spagna, Germania, America e così via. I giapponesi mi hanno tenuto sotto osservazione per due anni: quando sono andato a chiedere alcuni titoli per "Fuego" e ho dato loro il mio biglietto da visita, mi hanno confessato di conoscermi già bene.

KM - Cosa ha spinto Kodansha ad aprirsi all'Occidente?

I - Si trattava di creare una sorta di 'esperanto grafico' per tutti gli autori. Sono stati coinvolti artisti americani, ma anche di Taiwan, di varie repubbliche cinesi, i giapponesi stessi, qualche francese e italiano per trovare un linguaggio comune che potesse essere compreso da tutte le culture. Nel mio caso, ho cercato di creare qualcosa di nuovo, una sorta di 'picture book'. **Yuri** è nato come libro per bambini, ma Kodansha credeva nelle potenzialità del personaggio e non voleva sprecare le storie per un volume da cinquemila copie. Mi hanno invitato a trovare una nuova formula che, attraverso un racconto per immagini, potesse rivolgersi a un pubblico più vasto. Inizialmente concepito in 32, poi in 46, quindi in 88 e infine in 92 pagine, **Yuri** non si serve di balloon: i dialoghi sono inseriti nella tavola come didascalie, eppure i personaggi parlano, e il computer illustra le storie dal diario di bordo.

KM - Quali sono le differenze tra il fumetto giapponese e quello europeo?

I - Kodansha si è interessata da subito a **Yuri** perché secondo loro il protagonista si prendeva in qualche modo le responsabilità di rischiare. Quello che gli editori giapponesi rimproverano agli autori europei è di inventare delle storie tralasciando quasi i personaggi. Come dargli torto? Anche in Italia sono i personaggi del fumetto popolare a dominare le vendite, mentre nelle produzioni d'autore gli ultimi grandi personaggi risalgono a Corto Maltese e Ranxerox. Mattotti si lamentava del fatto che gli autori non siano riusciti a conquistarsi il pubblico, ma la scelta di puntare essenzialmente sulle storie ha compromesso una bella fetta di mercato.

KM - In questo senso, con Yuri ti sei riappropriato dell'idea di un personaggio forte, e il pubblico ha reagito immediatamente scrivendo moltissime lettere per sostenere il personaggio: Yuri ha battuto tutti i precedenti stranieri reggendo addirittura la serializzazione settimanale...

I - Partendo dall'esperienza di **Valvoline**, del fumetto anni Ottanta, e dal mio amore per quello degli anni Trenta, ho cercato di parlare a un pubblico che non fosse necessariamente laureato. La Swatch ha reso **Yuri** molto pop, e i lettori giapponesi hanno trovato un personaggio forte in cui identificarsi. Hanno scritto adulti, ma anche molti bambini, che hanno spedito alla redazione i loro disegni di **Yuri**. La cosa che più mi ha colpito è che hanno scritto moltissime mamme, ma anche un pompiere, degli impiegati, una hostess... Persone che fanno i mestieri più disparati. Il fatto che la mia storia costituisse l'inserto centrale della rivista ha permesso loro di raccogliere le tavole!

KM - Anche tu la pensi così, Vanna?

VV - Certe storie, belle o brutte che siano, conquistano il lettore perché riescono a stregarlo. Un personaggio forte seduce il lettore. La maggior parte dei lettori mi ha scritto di preferire **L'altra parte** a **Doppio sogno**: chi ha preferito la seconda si distingueva per una cultura diversa, e coglieva magari riferimenti espressionisti. In **L'altra parte** è arrivata al lettore prima la faccia del protagonista, poi tutta la storia. Credo che siano soprattutto le lettrici ad avere questa sensibilità e a preferire lo sviluppo di una storia di sentimenti, non necessariamente d'amore. In questa storia, i lettori hanno seguito l'evolversi del rapporto tra i due protagonisti, individuando anche un lieto fine che in realtà non

© Vanna Vinci

esiste.

KM - Per Kodansha come opererai?

VV - A me interessano fondamentalmente i rapporti interpersonali, per cui riesco a lavorare indistintamente su uno o due personaggi forti. Se dovessi scegliere, credo di sentirmi più vicina alla storia del vampiro (**L'altra parte**). Mi è sembrato strano che Kodansha mi abbia commissionato proprio una storia di vampiri, e tendenzialmente non l'avrei rifatto. Il lavoro procede comunque bene, sono più distaccata rispetto a **L'altra parte** e credo che il nuovo protagonista abbia molta più autonomia. Non mi rendo ancora conto di come sia il mercato giapponese: ho cercato di pensare a cosa ci potesse essere di fascinoso per un giapponese in un vampiro che abita in Italia. Se avessi ideato questa storia per l'Italia, non l'avrei ambientata certo tra Roma e Venezia, ma a Milano.

KM - Il vecchio fumetto ha in qualche modo influenzato Una casa a Venezia?

VV - La storia per Kodansha è un prodotto, mentre il primo fumetto pubblicato per Granata Press era una parte di me. Nutrivo un attaccamento morboso per quel lavoro, nato in una dimensione familiare e intima. Oggi la situazione è diversa: disegno per comunicare qualcosa ai lettori, non solo per me stessa.

KM - Una casa a Venezia è scritto assieme a Giovanni Mattioli, tuo sceneggiatore anche in Mondo Naif...

VV - In **L'altra parte** non succedeva nulla di particolare, in quanto la storia era tutta giocata sulle atmosfere. Nella serie per Kodansha, Giovanni ha invece elaborato una storia articolata e ricchissima di situazioni. Anche nei dialoghi ci sono molte differenze: io non faccio mai dire ai personaggi quello che stanno realmente pensando, mentre Giovanni è più diretto.

KM - La prima serie di Yuri sta per concludersi, ma grazie ai lettori sono in cantiere nuove storie. Una vittoria, Igort?

I - Il fumetto giapponese pensa spesso soltanto all'effetto, e alcuni lettori saltano direttamente le pagine dedicate agli artisti occidentali. Sono spietatamente selettivi: o ti appoggiano, o chiedono alla redazione che il fumetto sparisca di scena. I lettori giapponesi sono estremamente responsabilizzati, e quando scelgono di appoggiare o meno un personaggio sono veramente calati nella situazione. Nel mio caso, i commenti sono stati positivi e costruttivi: un ragazzino di 16 anni, per esempio, mi ha proposto di inserire nella storia una robottina di nome Mora. Mi ha persino spedito la caratterizzazione grafica del personaggio! Una seconda proposta giunta dai lettori costituisce il canovaccio della seconda serie di **Yuri**, dove il piccolo eroe si muoverà sotto il mare.

KM - Un pubblico che non ti aspettavi?

I - Non sono lettori intellettuali come il pubblico selezionato di una rivista tipo "Linus", ed è questo che più mi ha spinto a lavorare con i giapponesi. Voglio comunicare l'amore per un certo tipo di personaggi. Io faccio parte di una precisa scuola di fumetto, ma ho sempre amato moltissimo i personaggi di Sullivan e di Hermann (Felix e Crazy Cat), e in **Yuri** sta venendo fuori sempre più la mia voglia di rapportarmi all'origine del fumetto, anche se sposata alle mie tematiche ricorrenti.

© Vanna Vinci

KM - E tu, Vanna, come consideri questa partecipazione diretta del pubblico?

VV - Oltre al commento alle storie, sono rimasta colpita dal tono estremamente personale delle lettere. I lettori giapponesi scrivono cose che si indirizzerebbero a un amico e non certo a una redazione. Rivolgersi a un autore di fumetti che si sente particolarmente vicino è naturale, ma la redazione è un filtro che dovrebbe apparentemente raffreddare gli animi. Se avessi dovuto scrivere a Hugo Pratt attraverso la redazione di "Corto Maltese", non mi sarebbe stato facile aprirmi completamente. In Giappone è diverso.

IT - Con un pubblico che non si vergogna dei propri sentimenti si può dare il meglio. Lettere come queste danno un senso al mio lavoro, per quanto duro e ingrato sia: senza un sindacato, siamo la categoria meno tutelata in assoluto.

KM - E nel rapporto con l'editore, cosa ti ha sorpreso di più?

I - Quando andai per la prima volta a Tokyo, mi chiesero di fare un test a matita. E' il loro modo di lavorare: prima di passare alle chine vogliono sempre visionare le matite. Quando tornai in Italia non iniziai subito a lavorare, anche se era un'esperienza interessante. Qualche tempo dopo, quando mi telefonarono per sapere a che punto fossi, capii il loro reale interesse e mentii spudoratamente, dichiarando che avevo quasi finito. Ciò che più mi elettrizzò è stata una domanda del signor Kurihara, mitico 'direttore megagalattico', che voleva sapere perché facevo il montaggio analitico prima della panoramica. Era vero, mi ispiravo di più al nuovo cinema americano piuttosto che a John Ford. Mi trovavo di fronte a un editore che parlava con cognizione di causa, che mi capiva e che capiva il fumetto: con lui potevo persino parlare di montaggio! E' stata una grande sorpresa.

KM - La storia a cui alludi s'intitola Amore, è ispirata alla mafia italiana ed è strutturata in ben mille pagine. Un autore italiano non viene colto dallo sconforto in vista di un'opera tanto lunga?

I - Dipende: in questo caso l'autore in questione è sardo, e quindi estremamente testardo e tenace. Se non muoio prima, ho la ferma intenzione di finirla. E' un'opera piuttosto complessa, e mi sono documentato a lungo per renderla il più vicina possibile alla realtà siciliana. A differenza di altre storie di mafia ambientate tra Italia e Usa, **Amore** è ambientata solo in Sicilia.

KM - In questo momento stai vivendo un momento d'oro in Giappone. Non ti preoccupa il fatto di non poterne approfittare per via della difficoltà di produrre così tante tavole al mese?

I - Riesco a creare un episodio di **Yuri** alla settimana, nonostante gli impegni con "Linus" e gli altri progetti. Non sarò veloce come un giapponese, ma produco più tavole di un qualsiasi autore europeo.

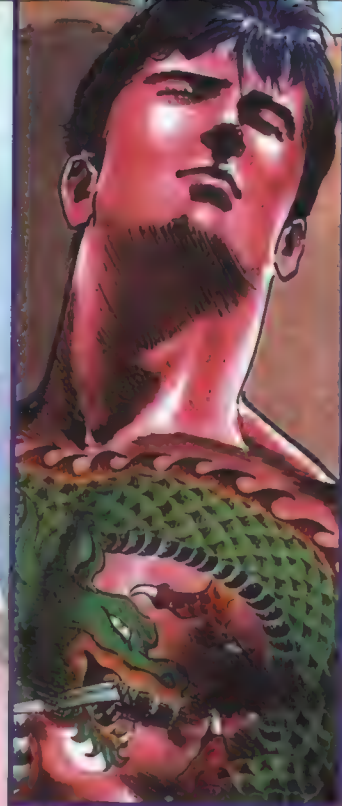
KM - E tu, Vanna, hai già qualche nuova storia in cantiere per Kodansha?

VV - Sto pensando a una storia di fantasmi. Sono racconti incentrati sul rapporto con il passato e la morte: rapporti positivi, altri totalmente negativi, altri ancora addirittura piacevoli. I personaggi sono calati all'interno di microstorie, si muovono essenzialmente in Italia, e ognuno si confronta con il proprio passato: in ogni episodio ci sarà un confronto tra un vivo e un morto. Un'atmosfera assai vicina a quella del volume pubblicato da Granata Press.

© Igor Tuveri

Crying FREEMAN THE MOVIE

di **Paolo Gattone**

Sono ormai passati poco più di dodici mesi da quando le prime, entusiastiche voci su uno strabiliante film dal vivo di **Crying Freeman** (probabilmente il manga più famoso del duo Koike-Ikegami) hanno cominciato a circolare nell'ambiente dei manga fan d'oltreoceano (ma noi, se ricordate, ve ne avevamo puntualmente reso nota su **Kappa** nr. 28). Lo scorso inverno, è stata finalmente annunciata l'imminente distribuzione nelle sale di tutta America (e in questi giorni già si parla di un'uscita anche in Europa), di quello che si annuncia come uno dei migliori lungometraggi con attori in carne e ossa mai realizzati a partire da un fumetto. **Crying Freeman- The movie** nasce da un'ampia cooperazione nippo-americano-canadese, con la partecipazione alla produzione della Ozla International, già conosciuta per il film di Ken il Guerriero dell'americana August Entertainment e con la supervisione della stessa Toei, che già ci ha regalato alcune delle più famose serie animate di sempre, come Ken, **Sailormoon** o **Dragon Ball**. Naturalmente, tanto e tale sforzo (c'è chi parla di un budget di parecchi milioni di dollari, anche se cifre ufficiali non sono state diramate dai produttori) non poteva che tradursi nell'allestimento di un ottimo staff di collaboratori, all'interno del quale troviamo numerosi nomi già celebri tra gli addetti ai lavori, come Brian Yuzna, produttore dei film di **Guyver**, di Reanimator e di Tesoro, mi si sono ristretti i ragazzi, oppure Alex McDowell, scenografo dell'acclamatissimo Il Corvo, per non dimenticare il giornalista e regista francese Christophe Gans, alla sua primo regia 'seria' dopo la buona prova offerta nel riadattamento televisivo (per il circuito francese) del Necronomicon di Lovecraft. Segnaliamo poi, oltre alla sapiente colonna sonora realizzata dal maestro Shoji Yamashiro (Akira), il valido staff degli attori, che vede in Mark Decascos la 'punta di diamante' e l'interprete ideale per Mr. Yo (ma merita comunque una citazione anche la bellissima Julie Condra Douglas, che veste i panni di Emu): sebbene, infatti, originariamente la produzione avesse scelto Jason Scott Lee (Bruce Lee: The Story) per il ruolo del killer piangente, a posteriori la scelta di Decascos (dopo le buone prove offerte in Double Dragon e American Samurai), ottimo artista marziale oltre che buon attore, si è rivelata vincente, tanto che il regista Gans pre-

Alcune immagini tratte dal manga di **Crying Freeman** © Koike/Ikegami/ Shogakukan

vede per lui un grande futuro nel mondo del cinema, e già si sbilancia definendolo una sorta di Tyron Power degli anni Novanta. In una recente intervista, lo stesso Decascos si è detto entusiasta della storia, e soprattutto del personaggio di Freeman, «al tempo stesso un miscuglio esplosivo di aggressività e violenza da una parte, e di amore e carisma dall'altra; una vera e propria sfida che ho superato solo attraverso gli anni di pratica nelle arti marziali e nell'equilibrio interiore che mi hanno saputo dare». Le riprese del lungometraggio sono iniziate il 12 ottobre 1994 a Vancouver, una stupenda città canadese le cui coste e le cui incontaminate foreste erano state scelte fin dall'inizio dalla produzione nippo-americana per l'atmosfera sinistra e affascinante che emanano e per una certa somiglianza con i paesaggi naturali giapponesi (l'unico vero problema, però, è stato il rigidissimo inverno canadese, tanto che per gli attori, costretti a recitare quasi sempre poco vestiti, era stata costruita nel bel mezzo della foresta una specie di serra in cui ripararsi tra un ciak e l'altro!). Lo sforzo dell'intera troupe è stato davvero enorme, e per quasi sei mesi il cast degli attori e degli addetti ai lavori è praticamente vissuto in mezzo alle foreste, dove era stato addirittura ricostruito dagli scenografi un intero tempio in rovina, con una monumentale statua del Buddah alta una quindicina di metri e ben altre sessanta sculture commissionate agli scultori di Vancouver. Fin da queste prime notizie, si intuisce come il film di **Crying Freeman** non sia il solito filmetto di serie B (e lo si capisce anche dall'impenetrabile segretezza che aleggia attorno alla trama e ai nuovi colpi di scena introdotti dagli sceneggiatori), realizzato in fretta e con pochi soldi, ma una seria, veramente seria coproduzione internazionale che, speriamo, possa portare un po' di notorietà e, finalmente, di dignità anche al tanto bistrattato (almeno in Italia) mondo del manga, in attesa di altre mastodontiche produzioni che sono già state annunciate dalle parti di Hollywood, e cioè un prossimo megafilm di Devilman e il lungometraggio di Sanctuary, che proprio in questi giorni la Bandai Visual sta distribuendo nelle videoteche del Sol Levante con un ottimo gradimento di pubblico dovuto soprattutto al cast degli attori, completamente giapponese, che vede nel ruolo di Asami il modello Hiroshi Abe, in quello dell'ispettore Ishiahara la celebre star televisiva Azusa Nakamura, mentre interpreta il violento e bizzarro Tokai una vera e propria stella del rock di questi anni: Masanori Sera.

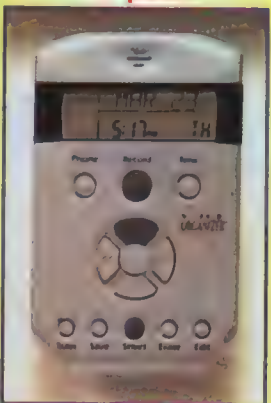
(Si ringrazia Fabrizio Francato)

Il nuovo fumetto di Ryoichi Ikegami sarà pubblicato su Kappa Magazine! A giugno vi aspetta una straordinaria sorpresa: Nagareboshi Sakon! Avventura e sentimento per un manga che vanta alcune straordinarie tavole a colori!

LE EDIZIONI STAR COMICS

IN COLLABORAZIONE CON

1° premio

2 e 3° premio

4° premio

5° premio

6° premio

PRESENTANO

TOKIMEKI

1 - Un soggiorno nel mondo dei cartoni animati. Tutti i segreti della vita degli anime, da quando vengono acquistati dal Giappone a quando vanno in onda. Chi si aggiudicherà il primo posto trascorrerà un intero pomeriggio negli studi di lavorazione che trattano i cartoni animati prima che arrivino in tv: solo TOKIMEKI vi svelerà finalmente la verità sugli anime tv!

2° e 3° - Una parte nel nuovo cartone animato Yamato Video. L'autore della seconda motivazione classificata parteciperà al doppiaggio di un anime della Yamato Video! Reciterà al fianco di Davide Garbolino, Marco Balzarotti, Diego Sabre e di tutti gli altri amatissimi doppiatori dei cartoni animati.

4 - Il primo databank a comando vocale sarà il premio per l'autore della terza motivazione. Dimenticatevi fogli, penne e organizer costosissimi: qui basta semplicemente la vostra voce! Il voice organizer vi riconoscerà e prenderà nota dei vostri appuntamenti, memo e numeri di telefono ascoltandovi. Vi informerà poi al momento giusto dell'impegno, ora e luogo. Per richiamare un numero di telefono, invece, basterà dire al voice organizer il nome della persona e lui vi risponderà! Un efficiente segretaria, un amico che non dimentica mai... Grazie alla Poket Power, il futuro è già qua!

5 - Ancora un premio strabiliante! Ci hanno sempre raccomandato di non ricaricare le normali batterie dopo averle usate. Ora Pocket Power, società leader mondiale nel settore dell'elettronia di consumo, dopo due anni di ricerca rende disponibile in Italia il computer Eco Charger. Dotato di un microprocessore, questo strumento opera la verifica dinamica del procedimento di ricarica e permette di riutilizzare tutti i tipi di pile alcaline sino a 15-20 volte!

6 - L'autore della quinta motivazione classificata riceverà direttamente a casa **Pencoder 20**, un penna a sfera ricaricabile che al suo interno contiene un sofisticatissimo sistema di registrazione digitale. Ciò significa che in qualsiasi momento si possono incidere pensieri, appuntamenti e numeri di telefono semplicemente premendo un tasto. Il microchip di memoria digitale manterrà la registrazione per sempre, sino a quando non si deciderà di cancellarla. Le ricariche della penna si avvalgono della tecnologia ballpoint al tungsteno, per una scrittura incredibilmente fluida.

dal 7° al 12° - La collezione **Number One** Yamato Video. Un cofanetto contenente i preziosi numeri uno delle serie più famose e amate. Una selezione di titoli che presenta il meglio degli anime con la consueta qualità video e audio che distingue le produzioni firmate YV.

dal 13° al 22° - Dieci abbonamenti annuali a **Kappa Magazine**, per ricevere a casa la vostra rivista preferita e non perderne neppure un numero! Gli abbonamenti sono esclusivi e attivati unicamente per i vincitori. Dodici numeri di manga, notizie e novità dall'universo nipponico e non solo.

dal 23° al 32° - La compilation **Tokimeki '96**, contenente le sigle originali e i temi musicali degli anime più votati della manifestazione. Il CD verrà confezionato in tiratura limitata per i soli vincitori della manifestazione.

dal 33° al 47° - La prima, mitica videocassetta **Record of Lodoss War** autografata dai doppiatori dell'edizione italiana... Da collezione! L'inizio di un'avvincente saga che vi porterà nel travagliato regno dell'isola di Lodoss. Una produzione Yamato Video.

dal 48° al 90° - Ancora dal catalogo Yamato Video, i titoli più belli, emozionanti e intriganti del mondo degli anime. Una selezione speciale per i partecipanti al concorso, con in più una simpatica sorpresa.

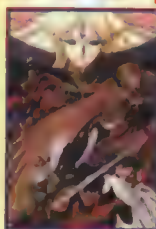
dal 91° al 100° - L'albo **Oltre la porta**, scritto dai Kappa boys, disegnato da Keiko Sakisaka. Quattro avvincenti racconti che segnano la prima, riuscitissima, coproduzione manga italo-nipponica.

Hanno collaborato: Nicola Bartolini Carrassi, Laura Tolé, Ilaria Simoncini, Kappa Srl.

dal 13° al 22° premio

KAPPA

dal 23° al 32° premio

dal 33° al 47° premio

dal 48° al 90° premio

dal 91° al 100° premio

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO QUARANTASEI

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO QUARANTASEI

Io sono Megumi Tendoji - "Tendoji Megumi de Gozai Masu"
da Assembler OX vol. 2 - 1994
Disprezzo Keiichi - "Ikenai A-na-ta"
da Aa! Megamisama vol. 8 - 1993
Roy - "Roy"
da Gun Smith Cats vol. 4 - 1994
World Apartment Horror - "World Apartment Horror"
da World Apartment Horror (volume unico) - 1991

IN COPERTINA: Oh, mia Dea! © Kosuke Fujishima/Kodansha
NEL BOX: Blue Seed © Yuzo Takada/Takeshobo/TV Tokyo

KAPPITOLO FINALE?

Probabilmente non ve lo sareste mai aspettato, eppure è proprio così: come è già accaduto in altre situazioni simili, una grande ditta straniera - una casa editrice, nel nostro preciso caso - ha deciso di esordire in Italia con una propria linea manga. D'accordo, potrebbe essere un bene. Chissà.
Anche se forse questa nuova situazione editoriale potrà sembrare il paese del bengodi per molti fan, rischia di trasformare il mercato del manga-dome italiano in una instabile Torre di Babele: sembra che la Shigatsuno Sakanasha, una microscopica casa editrice nipponica, stia per arrivare qui da noi.
Purtroppo è accaduto tutto come nei recentissimi eventi inerenti alla vicenda 'Cecchi Gori contro Rai', situazione che ha scatenato il caos nel mondo del calcio italiano: una piccola ditta senza tanti scrupoli etici e morali - ma arricchitasi inspiegabilmente tutto d'un tratto - ha ottenuto tutti i diritti manga per l'Italia. Allucinante, a nostro avviso. Questo significa che, a partire dal gennaio del 1997, si verificherà un orrido reimpasto di titoli, testate e personaggi, spariranno immediatamente le manga-pubblicazioni che per il loro giudizio non vendono abbastanza, e saranno eliminate le riviste di informazione sull'animazione. Per quale motivo? Il direttore della Sakanasha dice e ribadisce che si tratta di un grande progetto volto solo a rendere un maggior servizio ai lettori e ai creatori di manga, in modo da tutelare la sensibilità e la purezza dell'opera, nonché la dignità del manga d'autore, da sempre bistrattato all'estero.
A testimonianza del fatto che il signor Ichiji Kakugyo, presidente dell'editrice, pensa solo a diventare più ricco di quanto non sia già, c'è una quantità di prove infinita, tra cui la sopraccitata rivoluzione. Troviamo limitante e infimo questo modo d'agire, volto solo a eliminare ogni possibile concorrente.
Perciò, ricordate che tutto cambierà in poco tempo, e ricordate pure che non è tutto oro ciò che luccica sotto il sole (del Paese in cui Nasce, nello specifico caso di questa situazione). Abbiamo fatto di tutto per elevare il manga al livello degli altri fumetti, e ora, d'incanto, qualcuno cercherà di renderli criptici, alieni ed elitari; sarà proprio per tale motivo che i prezzi leviteranno e che avremo solo enormi volumi rilegati in pelle umana da collezionare, ma quasi impossibili da leggere. Noi proseguiremo col nostro lavoro di adattamento e divulgazione fino all'ultimo: e non lo diciamo per scherzo.

Kappa boys

«E così tu saresti Attila? Si dice che dopo il tuo passaggio, l'erba non ricresca più! Vorrei proprio vederti all'opera con le Grandi Praterie del Sahara!»
Anonimo Detrattore

WORLD A PARTMENT HORROR - **Quarta parte - di Kon & Otomo**

AIUTO!
AIUTO!
WHOR
ICCHAN! AGGRAP-PATI!
SIGNOR ITTA!
WHOSSH
AHIA!

ECCO L'USCI-TA!

MA...

...CHE...
...CO-SA...

ARRRGH!

AH...
BENE, È USCITO!
COSA? DA DOVE?
VLAM
UH!
TAP
?
?
EHI! CALMA!
COSA TI SUCCE-DE?

MA CHE DIAV...?!

SIGNOR KARA! COS'È MAI QUELLA ROBA? HA UN ASPETTO SINISTRO...
È UNA MASCHERA USATA NELLA STREGONERIA... ERA SUL VISO DI QUELL'UOMO...
GIÀ... LO SPIRITO MALIGNO CHE POSSEDEVA ICCHAN...
SI CHIAMA ICCHAN!

... ORA È LÌ DENTRO!

ALLORA È STATA OPERA TUA! SEI UN VERO MOSTRO!
COSA INTENDEVI FARE? SU, PARLA! VORREI ASCOLTARE LE TUE RAGIONI!

QUESTA È LA VENDETTA... DI MIA SORELLA MAGGIORE!

QUALE VENDETTA?

MIA SORELLA, APPENA ARRIVÒ IN GIAPPONE, È STATA INGANNATA, MALTRATTATA, FINCHÉ, NEL BAGNO DI QUESTO CONDOMINIO...

...SI È IMPICCATA DALLA DISPERAZIONE...

SSSSH

OH, POVERINA...

PARLI PROPRIO TU, CHE CON I GIAPPONESI CI VAI A LETTO! INGANNANO ANCHE TE!

SEI UNO STRONZO! ICCHAN È DIVERSO! ANCHE TRA I GIAPPONESI ESISTONO BRAVE PERSONE!

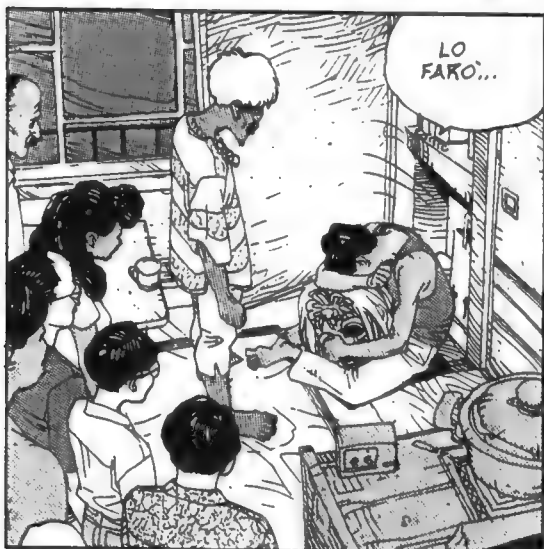
NON È VERO! I GIAPPONESI HANNO TRUCIDATO GLI ABITANTI DEL NOSTRO VILLAGGIO DURANTE LA GUERRA!
È PER QUESTO CHE SONO STATO ELETTO RAPPRESENTANTE DEL VILLAGGIO E HO PORTATO LA MASCHERA DEGLI AVI!

ANCH'IO LAVORO PER MANTENERE LA MIA FAMIGLIA, MA QUESTO NON HA NULLA A CHE FARE CON ICCHAN!

FORSE SARÀ ANCHE UNA VENDETTA GIUSTA, MA SE IN CAMBIO QUESTO EDIFICIO NE RIMARRÀ DISTRUTTO, IL GIOCO NON VALE LA CANDELA!
SAREBBE MEGLIO LAVORARE PER I NOSTRI FAMILIARI LONTANI!

CERTO... ANCH'IO STAVO INIZIANDO A PENSARLA COSÌ...
...MA MIA SORELLA NON VOLEVA PIU' DARMI ASCOLTO... IO NON SAPEVO COSA FARE!

UN PROFANO COME TE NON DOVREBBE OCCUPARSI DI MATERIE OCCULTE...
TI CONSIGLIO DI PREGARE AFFINCHE' LEI POSSA RIPOSARE IN PACE...

LO FARÒ...

ANIMA ELETTA CHE SOFFRI TRA LE FIAMME DELL'INFERNO, TORNA A DIO E RIPOSA IN PACE!

SPLIT

CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP

OH, MIO DIO!

LA MASCHERA! DOV'E' LA MASCHERA?!

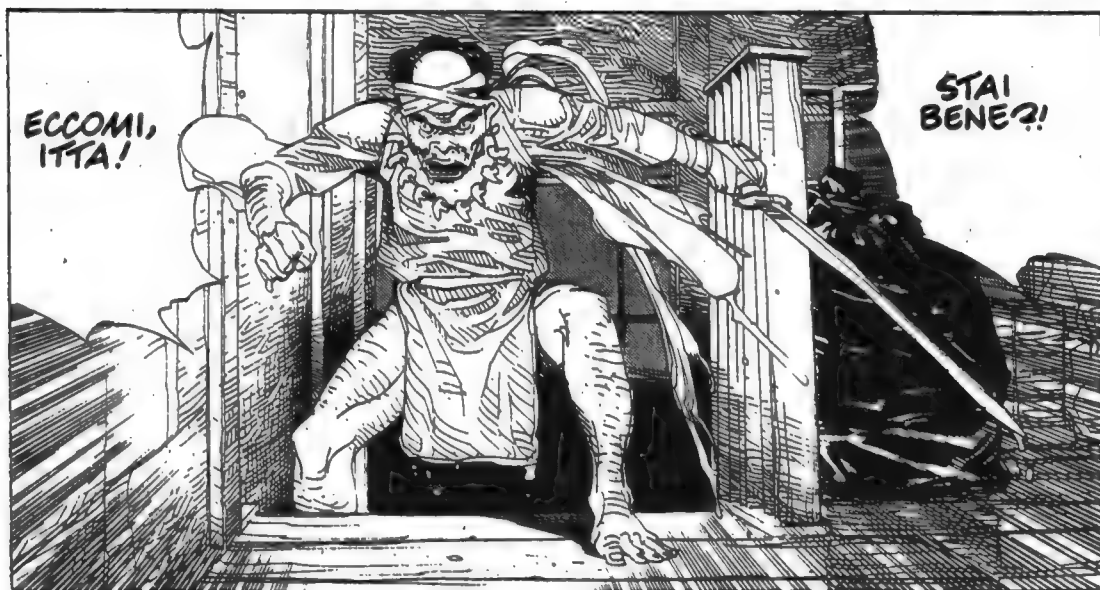
ICCHAN!

ORA E' TUTTO A POSTO!
CLAP CLAP CLAP

IL CASO E' RISOLTO! SE VOLESTE PAGARMI, IO TOGLIEREI IL DISTURBO...

TAP TAP TAP
...

TAP TAP TAP

ECCOMI, ITTA!
STAI BENE?!

ITTA!

COSA SIGNIFICA TUTTO QUESTO?! VERGOGNATI!

NON PERMETTERÒ CHE VOI STUPIDI ASIATICI FACCIATE TUTTO CIÒ CHE VI PARE!
MA... CAPO...
ASPETTI UN MOMENTO!
ITTA! PRENDI ANCHE TU UNA SPADA! QUESTA È UNA VERA E PROPRIA CRISI, E COINVOLGE IL DIVINO PAESE DEL SOL LEVANTE!
IDIOTI! SMETTETELA!
QUESTO NON È COMPRESO NELLA TARIFFA STABILITA!
AVANTI, ATTACCACI!
LUI ACCETTERÀ LA TUA SFIDA!
QUESTA È LA SPADA DI KUSANAGI, NATA DALLA CODA DI YAMATA NO OROCHI, IL SERPENTE DALLE OTTO TESTE E OTTO CODE...
...QUANDO FU SCONFITTO DA SUSANOO NO MIKOTO, E CON CUI YAMATO TAKERU NO MIKOTO CONQUISTÒ L'ORIENTE!
ORA È TUA! PRENDILA!
AIUTO!
È PAZZO!

KRAM
AAAH!
KRAM
YAHAA!
MIO DIO!
SSSH
SKREEK
HUNF
CHAK
AVANTI! BUTTATE GIÙ QUESTA TOPAIA!

CRASH
TUMP
THUD
UH?
AAAAAH!
BENE! LA SITUAZIONE SI STA FACENDO MOLTO CHIASSOSA, HTA!

THUD
UGH!

MA CHE SIGNIFICA, QUESTO?!

THUD

ITTA! DOVE DIAVOLO SEI?!
FINAL-MENTE TI E' VENUTA VOGLIA DI LAVORA-RE?!

UH?!
SIGNOR KOKUBU ...

HIDE?! MALEDETTO! CHE DIAVOLO STAI FACENDO?!

UN DELINQUENTE COME TE NON POTRÀ MAI CAPIRE! IO COMBATTO PER LA PUREZZA! PER L'ONORE! PER LA MORALE!

HANF

MA CHE DICI, IDIOTA?! TU NON SAI NEANCHE DOVE STA DI CASA, LA MORALE!

YAHAAAAA!

TU
UP

ARGH!

SIGNOR ITTA!
COSA?
SE DISTRUGGESSERO LA MASCHERA, SAREMMO TUTTI NEI GUAI!

QUELLA MASCHERA CONTIENE IL DEMONE CHE SI ERA IMPOSSESSATO DI LEI, SIGNOR ITTA!
COSA?!

M-MA COSA STAI DICENDO?
CLANK
SKLANG

STHUMP

STHUMP

ARGH!

COLPO DI GRAZIA!

IMBE-CILLE!

CLANG

DANNAZIONE! OH, BE'... TANTO ERA SOLO UNA **COPIA**...

OHI-OHI-OHI...

SSSSS
UH?
SSSSS
MA QUE-
STO È...
COME HAI
OSATO FARE
UNA COSA DEL
GENERE?! ORA
ASSISTERAI A
UNA PUNIZIONE
DA VERO E PRO-
PRIO YAKUZA!
WRAM
AAH!
FUGGITE!
KRAM

CRAK

ECCOLO, MALEDETTO!

SIGNOR SHANDRA!
SIGNOR SHANDRA!
UHNN...

NON E'IL CASO DI SVENIRE PROPRIO ORA!
OHI OHI...

MA CHE...

VI CONSIGLIEREI DI DARYELA TUTTI A GAMBE!

NON HO TANTO TEMPO DA SPRECARE PER FARE COMPAGNIA A TE!
HAI INTENZIONE DI FUGGIRE, HIDE?

AIUTO!

ANNIE!

ANNIE!
ICCHAN!

AAH!
CRAK

FA' QUALCOSA!
D'ACCORDO, MA LA PARCELLA AUMENTA!

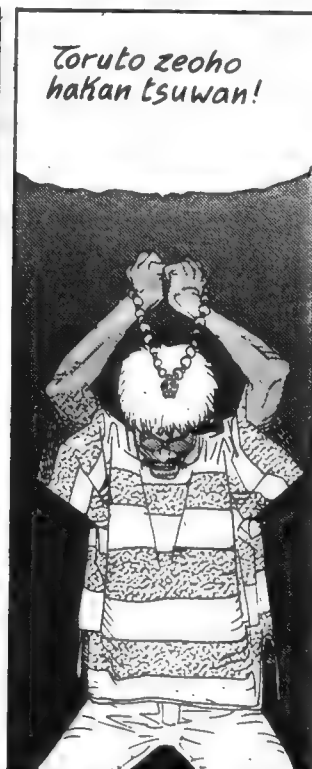
SMETTILA DI OSTACOLARMI!

OH?!

COSA?!
THUD
NON AVETE UN'ALTRA MASCHERA?! ALLORA NON ABBIAMO NESSUN POSTO IN CUI RINCHIUDERLO!

USA LA PRIMA COSA CHE TI CAPITA SOTTOMANO, NO? ANDRÀ BENE LO STESSO PER L'ESORCISMO!

TI AVVERTO CHE NON VOGLIO RESPONSABILITÀ! IL DEMONE POTRÀ ENTRARE IN UN POSTO QUALSIASI!

RRHRRHRR
NON CE LA FAREMO MAI!
ALMENO POTREMO MORIRE ASSIEME... IO SONO FELICE LO STESSO!

Toruto zeoho hakan tsuwan!

Hah!

WHRHO

AAH!
SIGNOR ITTA!
STA PER CROLLARE! FUGGITE!
KRUMP
CROCK

KRAMM

SIGNOR ITTA!
SIGNOR KOKUBU!
SIGNO-RINA ANNIE!

E' PERI-COLOSO! USCITE TUTTI!

EHI!

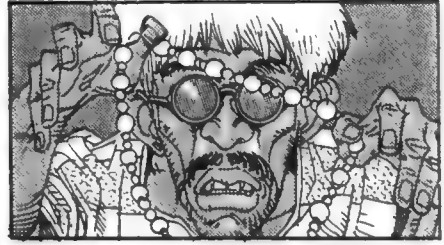
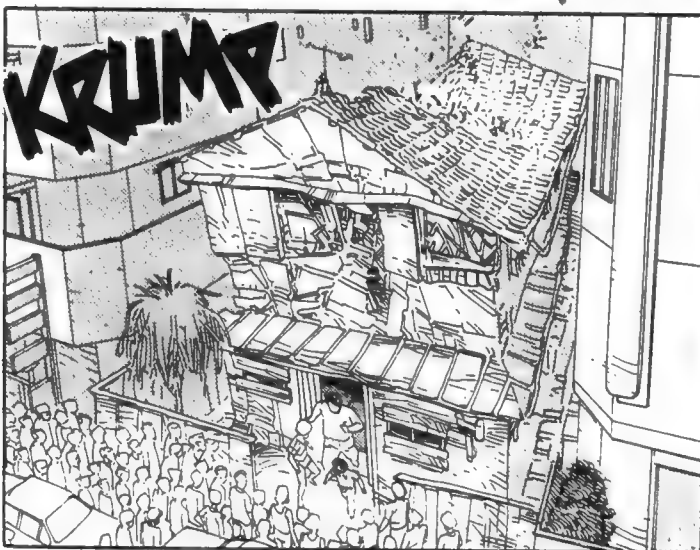
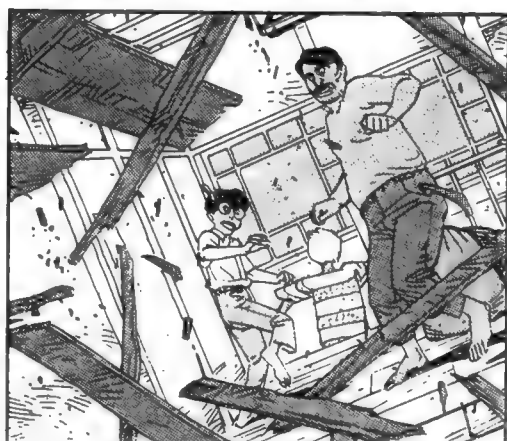
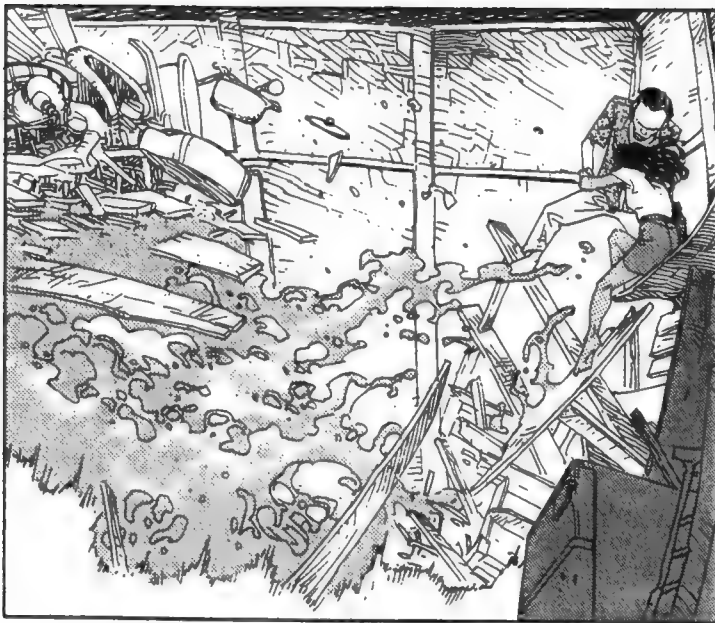
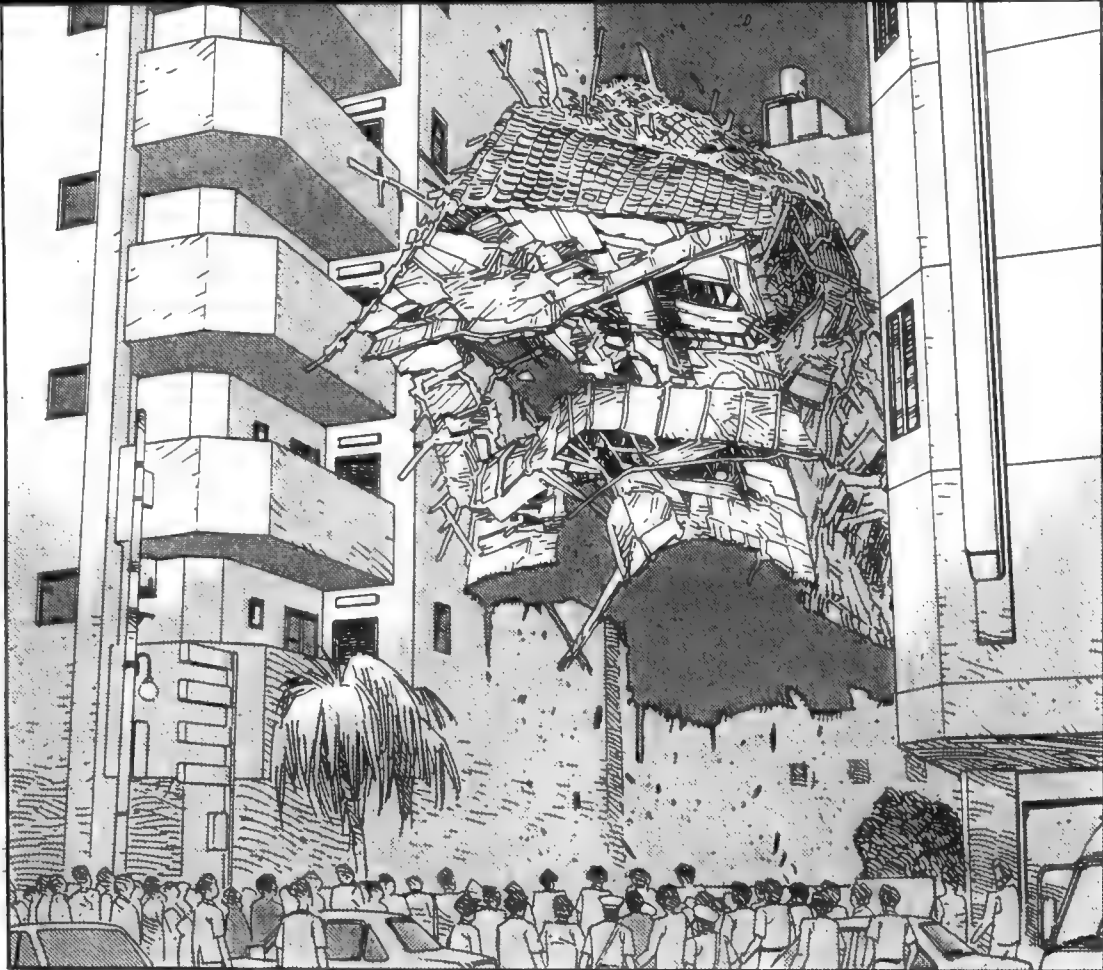
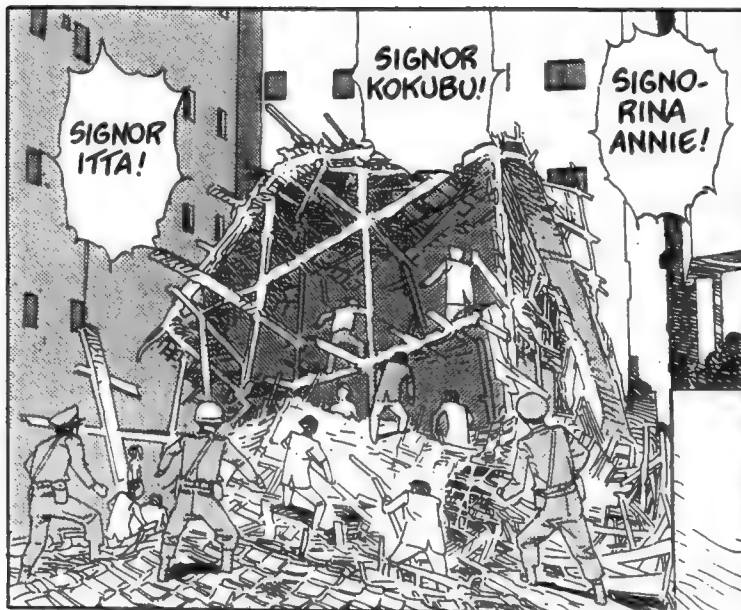
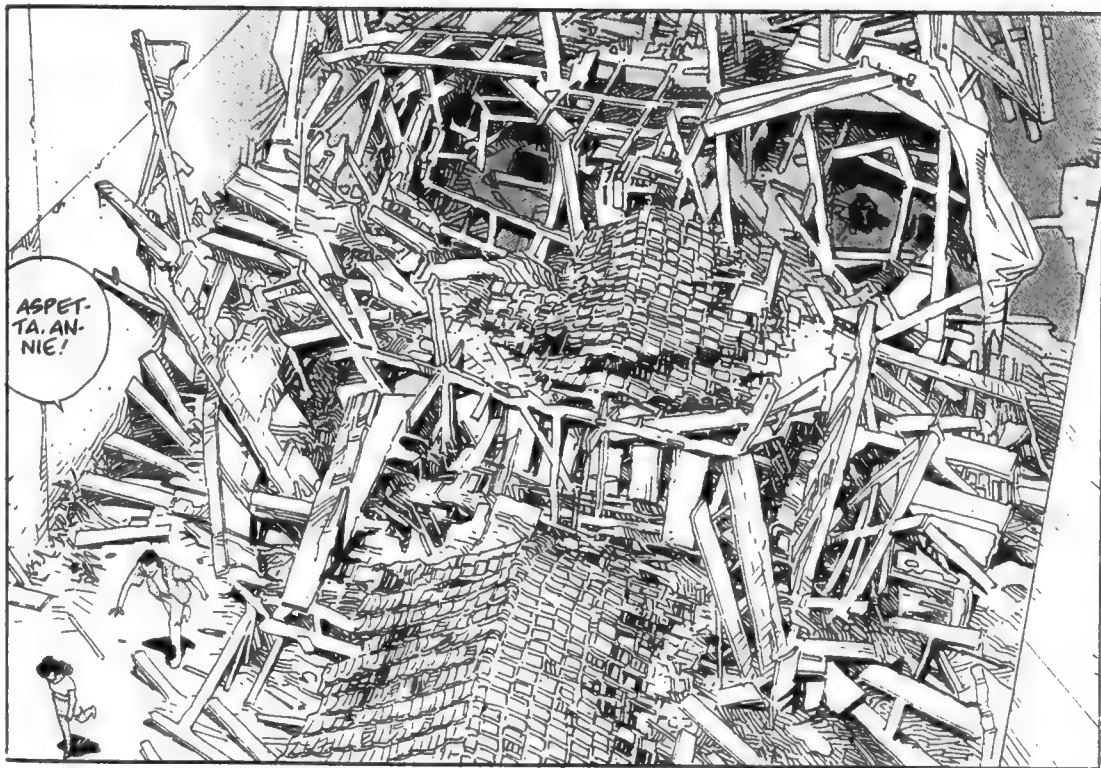
OH!

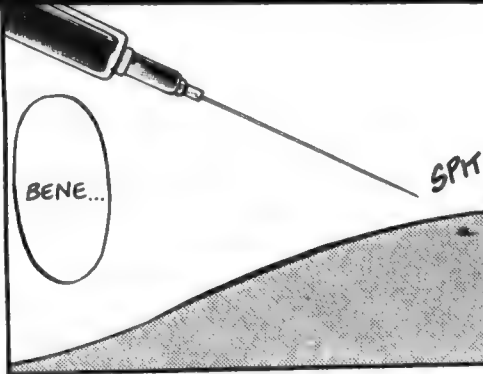
SIETE TUTTI SANI E SALVI?
ANCHE LEI, SI-GNOR ITTA?

IL SIGNOR HIDE E QUEL SI-GNORE CON I BAFFI... ECCO...
HO CA-PITO...

SONO SORPRESO CHE VOI DUE VI SIATE SALVATI...

NOI DUE? VERAMEN-TE SIAMO IN TRE!

ASPETTA. ANNIE!

WORLD APARTMENT HORROR
-FINE-

CHAPTER 30
ROY

BENE...
SPH
MOLTO BRAVA ...
ORA STA' BUONA FINCHE' NON AVRA' FATTO EF-FETTO...
NGH!
SWISS
HUNF!!

COS... ?!
TAP
PICCOLA STRONZETTA!
STRAP
TAP
GRAB

WHAM
CLAK CLACK
MALE-
DIZIO-
NE!

STA USANDO LA LAMPADA PER PUNTELLARE LA PORTA!
APRI, AVANTI!
TUMP
PANT
PANT

SPARO SUI CARDINI!
ASPETTA!
CHAK
STASERA RALLY DOVRÀ OCCUPARSI DI UN LAVORO IMPORTANTE!
NON DEVI FERIRLA!
PORTA UN'ASTA!

HANF
HANF
HANF
LA DROGA STA FACENDO EFFETTO...

DEVO AGGRAPPARMI A QUALCOSA DI IMPORTANTE... NELLA MIA MENTE...

FRA POCO POTRANNO FARMI CREDERE QUALSIASI COSA VOGLIANO LORO...

QUINDI... E' MEGLIO CHE MI **AUTOSUGGESTIONI**... FORZA, RALLY... PENSA... **PENSA!**

FLIP

CREA **QUELL'IMMAGINE** NELLA TUA MENTE...

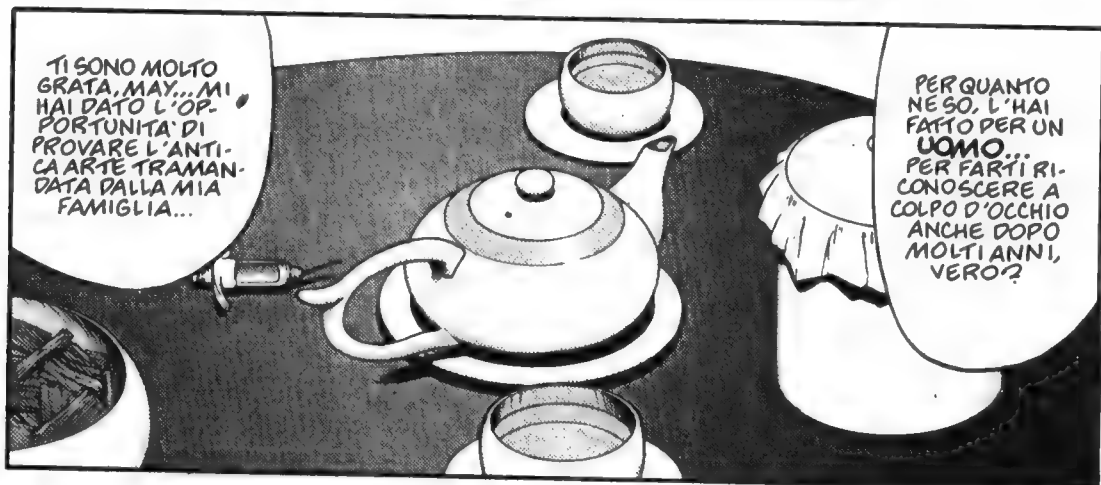
CONCENTRATI...

CIAO!
E'UN PIACERE RIVEDERLA DOPO TANTO TEMPO, SIGNORA HAO!
MAY HOPKINS? SEI PROPRIO TU? CHE SORPRESA!
VIENI, ACCOMODATI! ASSAGGIA QUESTO TE' MIRACOLOSO! LO TENGO IN SERBO PER LE GRANDI OCCASIONI!
TI RINGRAZIO ...MA DOVREI PARLARTI...
CREDO DI SI...QUESTA ERA CADUTA IN TERRA...
TUMP
KEROSINE?
LA CONOSCI?!
MA...NON E' QUELLA SOSTANZA SINTETICA CHE LA MAFIA ITALIANA HA MESSO IN CIRCOLAZIONE?

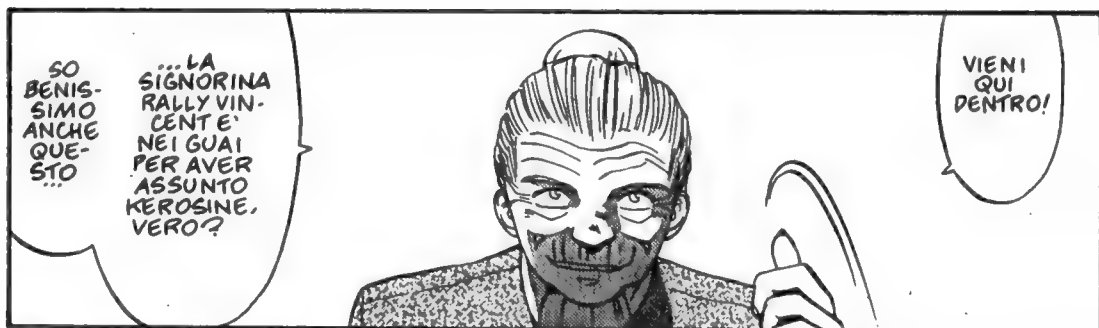
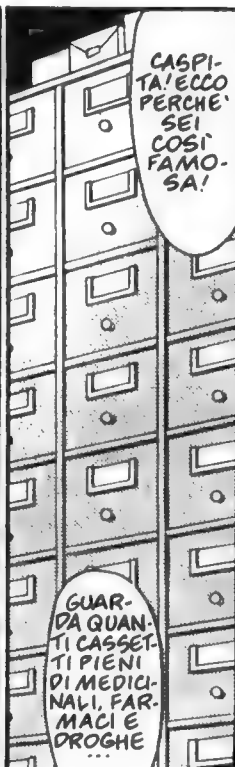
MI SEMBRA OVVIO! ALLA CARA, VECCHIA ZIA HAO NON SFUGGE NULLA CHE RIGUARDI LE NUOVE TENDENZE SESSUALI O LE DROGHE CHE VANNO PIU' DI MODA!
NEL CAMPO DELL'AGOPUNTURA E DEI FARMACI PREPARATI CON ERBE MEDICINALI CINESI, SONO LA MIGLIORE DI CHICAGO!

DOPO TUTTO, NE HO LA PROVA PROPRIO DAVANTI A ME!
QUANTO SEI ALTA, ORA?

UN PO' MENO DI UN METRO E CINQUANTA...
FRA POCO COMPIRAI DICIOTTO ANNI, VERO?
A-HA!
LA TUA STATURA NON E' CAMBIATA QUASI PER NIENTE, E NEMMENO L'ASPETTO...
NON IMMAGINAVO CHE LE APPLICAZIONI DI AGOPUNTURA E LE ERBE MEDICINALI CHE ASSUMEVI TUTTI I GIORNI AVREBBERO FATTO EFFETTO...

TI SONO MOLTO GRATA, MAY... MI HAI DATO L'OPPORTUNITA' DI PROVARE L'ANTICA ARTE TRAMANDATA DALLA MIA FAMIGLIA...
PER QUANTO NE SO, L'HAI FATTO PER UN UOMO... PER FARTI RICONOSCERE A COLPO D'OCCHIO ANCHE DOPO MOLTI ANNI, VERO?

SEI RIUSCITA A RITROVARE QUEL TIZIO? IMMAGINO CHE SIA IL PIÙ FORTUNATO CON IL COMPLESSO DI LOLITA DEL MONDO, ORA...
PROPRIO COSÌ!
CONOSCENDOTI, IMMAGINO CHE LO DELIZIERAI TUTTE LE SERE CON LE TECNICHE SPECIALI CHE HAI IMPARATO QUI...
QUAL È IL PROBLEMA? GLI SERVE UN INFUSO RIVITALIZZANTE?
MA... SIGNORA! COSA STA DICENDO? NON SONO VENUTA QUI PER UNA COSA DEL GENERE!
AH AH AH! INCREDIBILE! SEI ARROSSITA! PROPRIO TU!

...CREDEVO CHE TU FOSSI VENUTA PER ARROTONDARE LO STIPENDIO TROVANDO NUOVI E FACOLTOSI CLIENTI APPASSIONATI DEL GENERE LOLITA! EH EH EH...
ERI VERAMENTE INNAMORATA DI LUI... BE', A DIRE LA VERITÀ...

SIGNORA! OGGI SONO QUI PERCHÉ LA MIA COLLEGA HA UN PROBLEMA!
TUMP
SE DEVO ESSERE SINCERA, NON MI SEMBRI PIÙ TANTO IN FORMA COME QUANDO TI DAVI DA FARE CON QUEI VECCHI SPORCACCIONI QUI ALLA CASA DEI GATTI VIOLA...

CASPITA! ECCO PERCHE' SEI COSÌ FAMOSA!

GUARDA QUANTI CASSETTI PIENI DI MEDICINALI, FARMACI E DROGHE...

PRIMA DI LAVORARE COME ADDETTA AI FARMACI PER LA CASA DEI GATTI VIOLA, GESTIVO UNA **FUMERIA D'OPPIO**...

SOLO QUELLI COMPOSTI DA UNA MISCELA D'OPPIO SONO ALMENO **UNA VENTINA**!

SPERO CHE NON SIANO GLI STESSI DI **VENTI ANNI** FA...

...POTREBBERO ESSERE ANDATI **A MALE**!

EH EH EH!

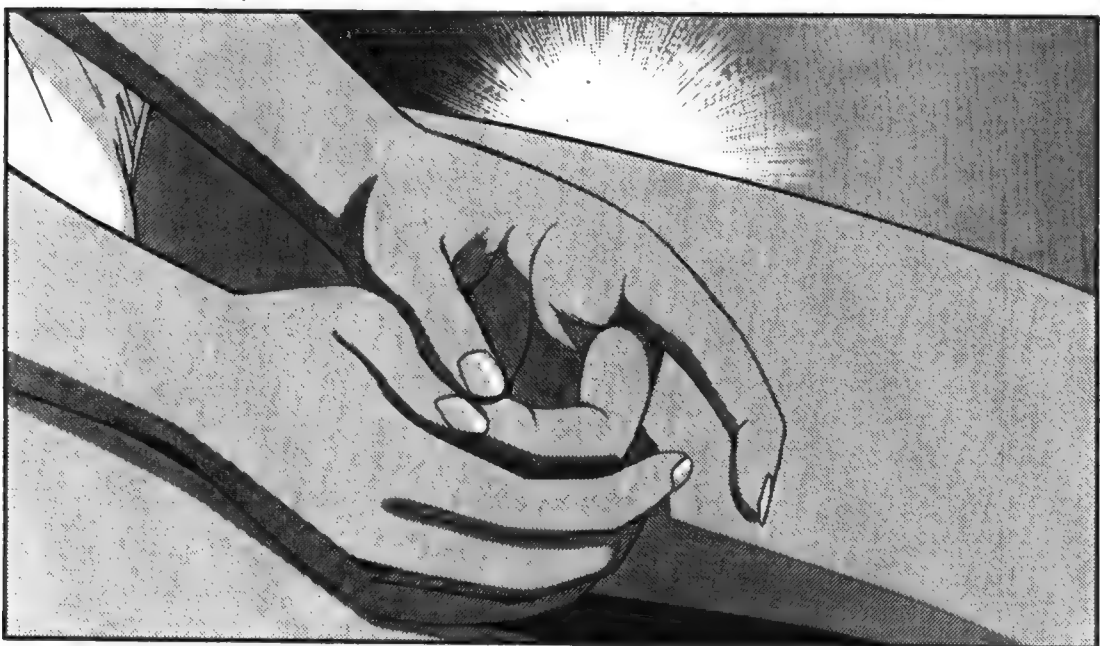
A DIRE IL VERO, NE PREPARO ANCORA OGGI, VISTO CHE MOLTI **VIP** NE FANNO CONTINUA RICHIESTA...

C-COME?
NON ESISTE ALCUN FARMACO AL MONDO CAPACE DI TOGLIERE L'EFFETTO DELLA SUGGESTIONE!
SE QUELLA RAGAZZA E' GIA' STATA SOTTOPOSTA AL CONTROLLO MENTALE, SOLO QUEL FARMACO FAREBBE BEN POCO...
...OH... NO...
IN QUESTO CASO, POTREBBE FUNZIONARE SOLTANTO PER AUMENTARE LA FORZA DELLA SUA COSCIENZA...
PER AFFERRARLA E CONDURLA FUORI DAL TUNNEL, OCCORRE AFFIDARSI ALLA TECNICA DELL'IPNOSI, PER LIBERARE LA MENTE DA OGNI SUGGESTIONE INDOTTA...
IN BREVE, OCCORRE CHE SIA TU A PRATICARLE IL CONTROLLO MENTALE, MAY!
LO FACCIA LEI, SIGNORA HAO! LA PREGO!
IO NON POSSO!
NON POSSO AIUTARTI FINO A QUESTO PUNTO, NEANCHE SE ME LO CHIEDI TU!
MA PERCHE'?!
HO STRETTO AMICIZIA CON PERSONE MOLTO POTENTI... COMPRESE QUELLE DELLA MALAVITA!
IL MIO MESTIERE CONTEMPLA ANCHE LA MESSA IN GIOCO DI VITE UMANE, E NON POSSO SBILANCIARMI...

IN QUESTO CASO C'E` DI MEZZO LA FAMIGLIA MAFIOSA DI GOLDIE! NON POSSO DARE APPOGGIO A **NESSUNO** IN PARTICOLARE, IN QUESTO MOMENTO!
CONTRARIAMENTE, MI CACCEREI IN GUAI SERI... E LA MIA TESTA CADREBBE!

MI DISPIACE, MA L'UNICA COSA CHE POSSO FARE COME ESPERTA DI FARMACI E` DARTENE UNO!
NON E` POSSIBILE...
QUESTO FARMACO DOVREBBE AVERE UN EFFETTO QUASI PARI AL KEROSINE... PER IL RESTO, DIPENDE TUTTO DA TE...

MA LA COSA PIU` IMPORTANTE...
...E` LA **FORZA DI VOLONTA`** DI RALLY VINCENT!

MI HAI FATTO PERDERE TEMPO...

DI' UN PO'... CREDI DI AVERE UNA PISTOLA IN MANO ?
TUTTO QUESTO TI E' SERVITO SOLO A GUADAGNARE QUALCHE MINUTO DI TEMPO IN PIU'!
FLIP
E' L'ORA DELLA LEZIONCINA!
AVANTI, SVEGLIATI, RALLY VINCENT...
VIENI...

CHAK

EHI!

KXX 831

WROOM

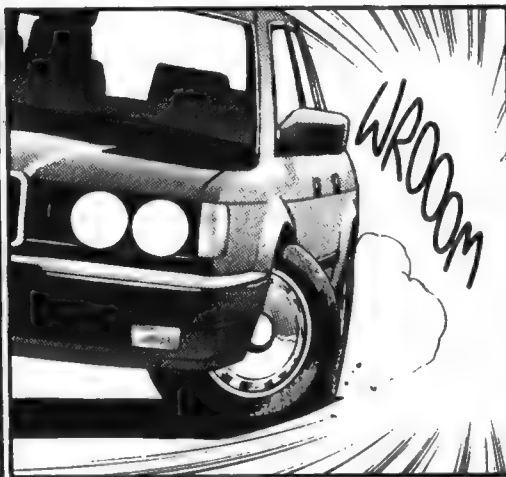
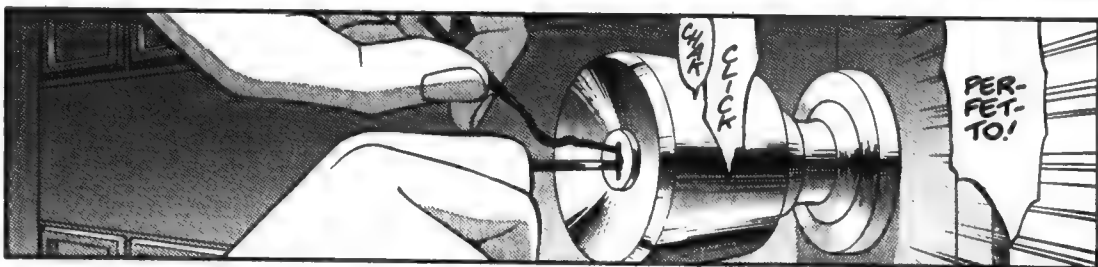
SARA' DURA FAR TUTTO DA SOLA...

CHIAMERO' AIUTO...
CHAK

CHAK
CLICK
PERFETTO!

MMMH!

NON AVERCELA TROPPO CON ME, OKAY?
BE', CI VEDIAMO!
CLAK

DUNQUE, DUNQUE...
CLAK

LA SUA SPALLA È A POSTO?
IL TENDINE È TESO. E NON POTRÀ ESSERE UTILE PER UN PO'...

ACCIDENTI!

UH!

VLAM

CLICK

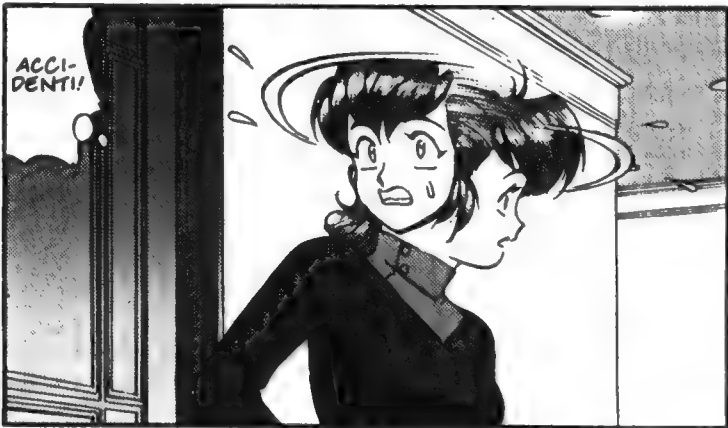
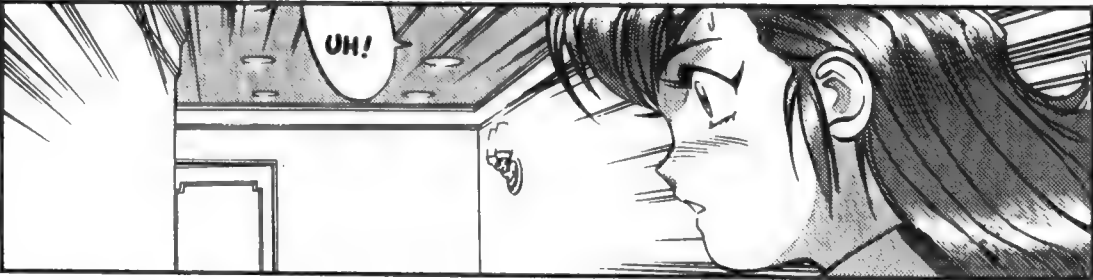
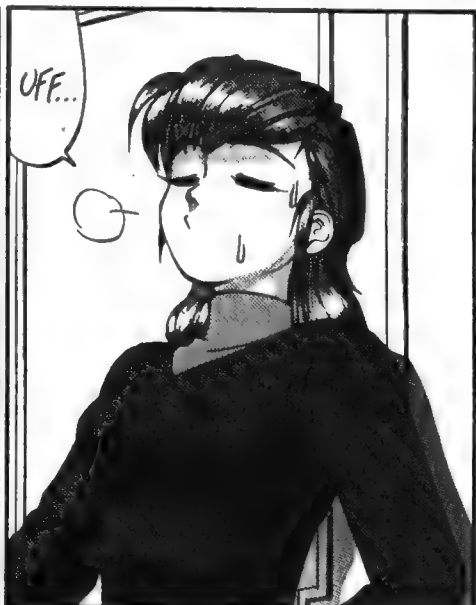
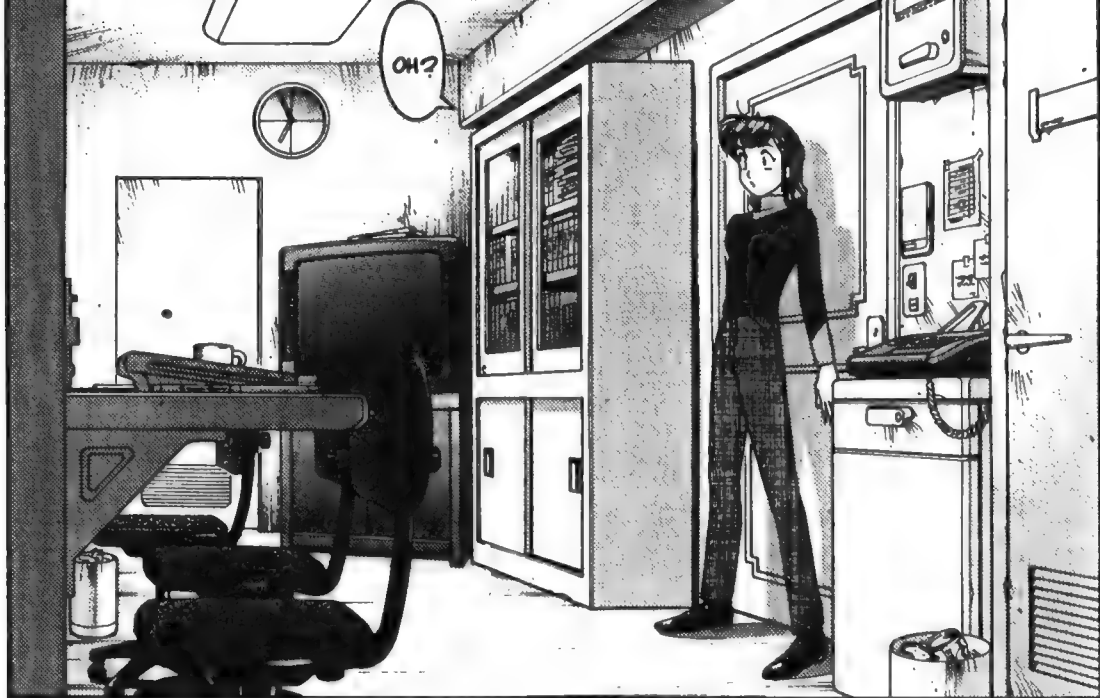
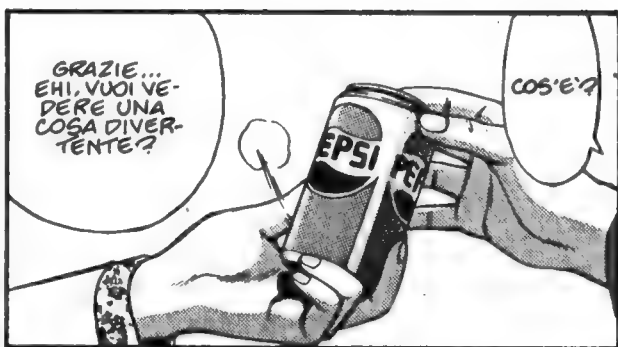
UFF...

OH?

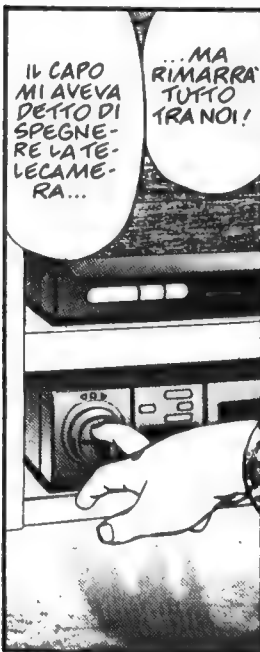
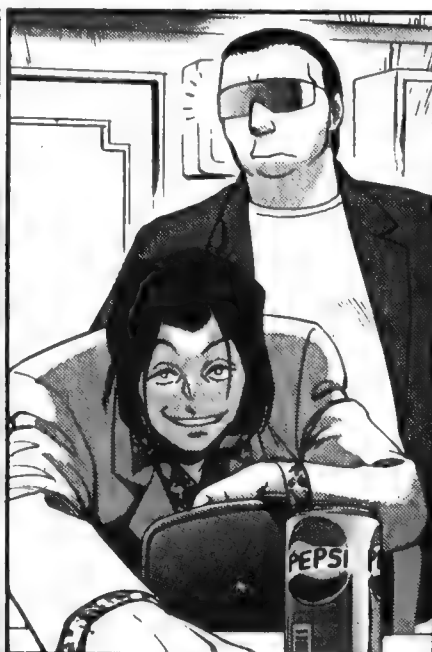
Fritos
90
MDX
S.304

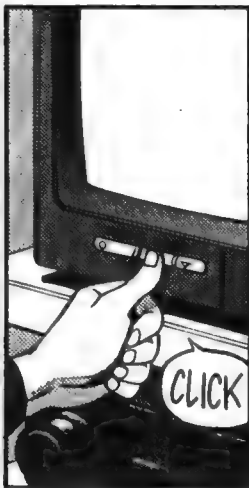
LA SALA MONITOR?

NON DOVRESTI LASCIARE INCUSTODITA LA SALA MONITOR!
QUANDO SCAPPA, SCAPPA!
!

VLAM

CE N'È UNO COL ROAST BEEF E UNO COL SALAME... QUALE PREFERISCI?
IL SALAME VA BENISSIMO ...HAI ANCHE UNA PEPSI?

COS'È?
GRAZIE... EHI, VUOI VEDERE UNA COSA DIVERTENTE?

ERA MEGLIO SE SCEGLIEVO UN NASCONDIGLIO DIVERSO DALL'ARMADIETTO!
CHE PUZZA!
SONO SCENE IN CUI IL CAPO SOTTOPONE LA NUOVA ARRIVATA ALL'ADDESTRAMENTO!

WOW! GRANDE!
VEDREMO COSETTE MOLTO STUZZICANTI E INTIME FRA IL CAPO E QUELLA TIPA DI ORIGINE INDIANA, RALLY VINCENT...

...MA RIMARRÀ TUTTO TRA NOI!
IL CAPO MI AVEVA DETTO DI SPEGNERE LA TELECAMERA...

È LA CAMERA DI SARAH!
EHI!

QUELLA RAGAZZA E' COMPLETAMENTE LEGATA!
MA E' DOVE SI TROVAVA MISTY!
CONTROLLA L'USCITA!
THUMP
VA' A CONTROLLARE DA SARAH! IO TENGO D'OCCHIO L'ASCENSORE!
OK!
COSA DIREMO AL CAPO?!
LE DIREMO CHE SEI UN IDIOTA!
WHAM
ACCIDENTI!
IL CONDOTTO D'AREAZIONE!
NO... UNA PERSONA NON PUO' ENTRARCI...
UH?

WHUMMP

CLICK

L'AGENTE ROY CORMAN E' GIA' MORTO... IL SUO CORPO E' POSSEDUTO DA UNO SPIRITO MALIGNO...
SI TRATTA DI UNO ZOMBI... TU LO CONOSCI, VERO?
...SI...

DEVI SPARARE A ROY CORMAN!

AGENTE CORMAN! C'È UNA PERSONA CHE LA CERCA!
STIAMO TENENDO LA SITUAZIONE SOTTO CONTROLLO...
DIGLI DI VENIRE DOMATTINA AL COMMISSARIATO!
STASERA **NESSUN ESTRANEO** PUÒ AVVICINARSI...
E IO SAREI UN'ESTRANEA, PER TE?
TAK
ROY!
FZK
CIAO!
SEMBRA CHE TU SIA MOLTO PRESO DAL TUO LAVORO!

GUN SMITH CATS - CONTINUA

K46-A • SAILOR CORREGE

Egregi signori Kappa boys, siamo sei amici (Lara, Luca, Michela, Valerio e Andrea) che vi scrivono per farvi i complimenti per le vostre magnifiche, stupende, eccezionali, paraboliche, spaziali... Anzi di più! Oceaniche, epiche, liriche, rockettare, jeans, blues, jazz, rappissime e fortissime pubblicazioni, ma anche e soprattutto per lamentarci con voi di gravi mancanze, o meglio, gravi errori che abbiamo avuto modo di riscontrare nel numero 35 di **Kappa Magazine**, nell'articolo riguardante la serie di **Sailor Moon**. Avremmo voluto iniziare questa lettera in modo meno distaccato ('ciao bella gente!') oppure più semplicemente con un 'cari Kappa boys', ma leggendo quell'articolo abbiamo notato qualcosa di sconcertante. Quello che avete scritto è frutto di una mente assai fantasiosa, oppure avete voluto prendervi gioco di noi lettori - ignari delle conseguenze della nostra collera - perché la versione televisiva e il fumetto sarebero arrivati entro breve tempo anche qui in Italia. Sailor Pluto non muore subito dopo aver congelato il tempo, la Black Lady non rapisce Mamoru per impossessarsi dello scettro e del Cristallo D'Argento e la Regina Serenity non si risveglia per inviare Sailorchibimoon in aiuto di Sailormoon. Questi sono solo alcuni particolari che abbiamo voluto elencare, ma se dobbiamo essere sinceri, anche il finale non è lo stesso: Chibiusa non torna nel presente, ma resta nel futuro con i suoi genitori. Non possiamo giudicare la serie **Bishojo Senshi Sailormoon S** perché non abbiamo ancora avuto modo di vederla, ma presto verrà trasmessa e quindi potremo giudicare se ciò che avete scritto corrisponde alla realtà. Ci siamo chiesti se la serie giapponese sia come voi l'avete descritta e se l'errore è dovuto alla Fininvest che, non avendo niente di meglio da fare, si è messa a tagliuzzare, censurare, rattoppare e miscugliare gli episodi, ma... Per quale maligno, subdolo e osceno motivo l'avrebbero fatto? Cosa li avrebbe spinti a cotal massacro? Perché? Sperando che la colpa non sia completamente vostra, ci auguriamo che rispondiate alle nostre critiche, forse un pò troppo azzardate, ma non prive di fondamento. Nel frattempo vi porgiamo i nostri sinceri auguri per il futuro dei vostri/nostri anime e manga. Buon 1996 dai magnifici sei: Luca, Lara, Pasquale, Michela, Valerio e Andrea.

Cari amici, nessun Kappa boy ha mai preso in giro nessuno (soprattutto voi lettori), ma purtroppo ogni essere umano è portato a fare degli sbagli e anche noi non ne siamo esenti. Come autore del suddetto articolo, mi sono sentito preso in causa e appena letta la vostra lettera ho riguardato subito cosa avevo scritto. Ebbene sì, l'errore è stato mio, e quindi porgo subito le mie scuse a voi e a tutti gli altri lettori, ma mi sento anche in dovere di dare una spiegazione, perchè in realtà quello che ho scritto non è poi così sbagliato. Ebbene, i riassunti delle varie serie si riferiscono alla versione a fumetti (che differisce non poco da quella animata, e ve ne accorgerete anche voi leggendo il nostro mensile di Sailormoon). Non avendo ancora a disposizione tutti gli episodi televisivi, mi sono riferito al fumetto per scrivere un riassunto suddiviso per serie televisive (così da precisare anche il numero di episodi). Un errore è invece da attribuire alla Fininvest che, quando ha trasmesso Sailormoon S, non ha mandato in onda il primo episodio in quanto si trattava di una puntata riassuntiva: facendo i dovuti calcoli, risulta che Sailorsaturn e Sailoruranus siano apparse nel terzo episodio della serie e non nel quarto come invece ho scritto nelle schede dei personaggi (con questo ho risposto anche a Valentina Coluccelli di Novara). Avrei dovuto aggiungere due righe all'articolo dicendo che la storia si riferiva al fumetto, in modo da evitare questi spiacevoli inconvenienti, ma la fretta e la distrazione giocano spesso brutti scherzi. Scusatemi ancora una volta, e alla prossima. Andrea Pietroni

K46-B • VOGLIA DI NOVITA'

Carissimi Kappa boys, mi chiamo Maurizio, ho 22 anni e vi seguo con attenzione sin da prima del vostro debutto in edicola. Ho sempre apprezzato il vostro lavoro di appassionati prima e di professionisti poi, seguendovi anche alle Convention e mostre varie. Dopo più di sei anni di vorace e silenziosa lettura, ciò che mi ha spinto a scrivervi e la discussione nata sulle pagine di **Kappa Magazine**, per cui al giorno d'oggi non ci sarebbero serial giapponesi paragonabili per bellezza e spessore alle serie anni Settanta e Ottanta. Penso che questo non sia assolutamente vero, come ho già avuto modo di dire a Massimiliano De Giovanni (ricordi l'edizione autunnale di Treviso Comics?), il quale mi ha chiesto di fornire un titolo valido al confronto. Il discorso si fa molto delicato e gran parte delle serie che pubblicate smentisce la posizione di Massimiliano: molte serie nate tra la fine degli anni Ottanta e i primi anni Novanta sono già entrate nel mito (un nome per tutti: **Squadra Speciale Ghost**). Certo, si parlava di serie animate, ma io non farei questa distinzione. Se alludete agli ultimi due anni, invece, bisognerebbe procurarsi una rivista d'animazione giapponese, poiché **Kappa** preferisce parlare di Walt Disney! Se voglio leggere qualcosa su **Pocahontas** compro "TV Sorrisi e Canzoni", ma se voglio scoprire **Tenchi Muyo!, Cyber Formula, Kokowa Greenwood, NG Kishi Lamune & 40, KO Seiki Beast Sanjushi** e altre, a chi mi rivolgo? Non è più tempo di dossier e approfondimenti, poiché tutto è già stato approfondito e non c'è più nessuno a occuparsi delle novità. Sappiamo già tutto su Osamu Tezuka, Go Nagai, Rumiko Takahashi e su tutti i mostri sacri del panorama nipponico. Perché limitare il cambiamento alla linea grafica quando si potrebbero apportare modifiche ai contenuti? Non vi chiedo di scimmiottare le riviste giapponesi (tutte foto e niente testi), ma di tornare a presentare grandi novità come un tempo (chi conosceva **Video Girl Ai** prima di **Kappa Magazine** nr. 3?). Scusate il tono forse troppo concitato, ma spero che interpretiate quanto ho scritto come una critica amichevole e costruttiva. **Maurizio Beltramini**, Udine

Qualche sera fa, parlavo con Vanna Vinci e Igort a proposito del legame intimo che lega i lettori e la redazione di una rivista in Giappone. E' il pubblico che indirizza i redattori per far crescere una rivista nel migliore dei modi: commentano gli articoli, i fumetti, le illustrazioni utilizzate per le copertine, con grande passione. Sono estremamente responsabilizzati e scrivono

sempre i lati positivi e negativi di ogni cosa. Non sceneggiamo i manga che pubblichiamo, è vero, ma anche in Italia potrebbe nascere un legame del genere tra noi e voi. Quanto affermi è in parte vero, ma riguarda soprattutto il passato di Kappa Magazine. Seguendo le indicazioni degli appassionati abbiamo dato più importanza all'informazione, evitando i soliti articoli ormai visti su ogni rivista e fanzine che si conosca. Le anteprime cinematografiche di **Memorie** e **Squadra Speciale Ghost** sono un bell'esempio, ma anche i dossier su **Evangelion** e **Blue Seed** la dicono lunga sul nostro desiderio di raccontare il presente animato giapponese. E che dire dei titoli ormai storici del panorama nipponico, come **Five Star Stories**, di cui nessuno sapeva nulla in Italia? Di **Tenchi Muyo!** parleremo ad agosto, in un numero 50 che vanterà (allo stesso prezzo) ben 136 pagine. Potrei continuare anticipandoti i prossimi servizi, ma servirebbe a poco: non abbiamo ricevuto nessuna indicazione da parte vostra in merito ai singoli articoli pubblicati. Gli sforzi della redazione sono fini a se stessi o la nuova formula piace? Volete articoli sui cartoni animati degli anni Settanta o sulle produzioni di fine millennio? Da questo mese inseriremo nelle pagine della posta un piccolo tagliando, simile a quello pubblicato sulle riviste di Kodansha, perché possiate passare ogni numero di Kappa ai raggi X. Mensilmente, poi, pubblicheremo le classifiche, stabiliremo quale numero ha meritato il prezzo di copertina e quale non vi ha soddisfatto. Un esperimento che - se godrà della vostra partecipazione - darà sicuramente ottimi frutti e metterà finalmente fine a tante polemiche nate su queste pagine. Per quanto riguarda la presenza di Pocahontas, invece, posso solo dirti che il pezzo di Federico Fiecconi era molto più bello e completo di qualsiasi altro articolo mai apparso in Italia. Certo, potevi comprare "TV Sorrisi & Canzoni", ma avresti letto un semplice cineracconto senza troppe pretese, privo delle tante curiosità legate alla lavorazione e delle dichiarazioni rilasciate dagli artisti che hanno lavorato al progetto. L'anno scorso abbiamo parlato de **Il re leone**, ispirato alla celebre serie di Osamu Tezuka: il riferimento ai manga era più forte, certo, ma il film era pur sempre firmato dalla Walt Disney Prod. Nessuna incursione extra-Giappone è prevista per i prossimi mesi, a parte qualche recensione nel Vox di Kappa. E ora voglio continuare la bella discussione che sta animando ultimamente queste pagine.

I VOTI SOTTO RIPORTATI SI RIFERISCONO A KAPPA MAGAZINE 46

Esprimere un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:
___ **OH MIA DEA!**
___ **ASSEMBLER 0X**
___ **GUN SMITH CATS**
___ **WORLD APARTMENT HORROR**

Esprimere un voto (da 1 a 10) per i seguenti articoli:
___ **BLUE SEED**
___ **CRYING FREEMAN - THE MOVIE**
___ **GAIJIN - MANGAKA MADE IN ITALY**
___ **KAPPA VOX (Vox, Game Over, TV Color, La Rubrikappa...)**

Esprimere un voto (da 1 a 10) per l'illustrazione di copertina:
___ **OH MIA DEA!**

Cos'hai preferito in questo numero di **Kappa Magazine**?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

Cosa manca ancora a Kappa Magazine?
____

nome ______________________________
cognome ______________________________
età ______________________________

aprile 1996

Maurizio, così come altri lettori, continua a parlarmi di manga (accusandomi addirittura di sputare nel piatto in cui mangio). Una volta chiarito il fatto che la povertà di idee riguarda l'animazione e non il fumetto, ci si giustifica dicendo che i due media sono indissolubilmente legati. I titoli che porti a esempio non hanno tutti una versione a fumetti e non sono certo il meglio dell'animazione di questi anni. Sono semplicemente alcuni dei pochi cartoni animati prodotti in questi anni. Avete notato quanto si sia abbassato il target delle produzioni giapponesi? Oggi, alla guida del Gundam, ci sono ragazzini che ringiovaniscono di produzione in produzione! Noi stiamo crescendo, mentre le storie segnano una preoccupante regressione. Non trovo neppure grande rispetto per gli autori di manga: molti studi di animazione ricaratterizzano popolari eroi deformando i loro tratti somatici (le combattenti di Rayearth in primo luogo). Se perdoniamo ancora oggi certe ingenuità a Go Nagai non possiamo fare altrettanto altre produzioni. Be', Maurizio, se conosci realmente i titoli che citi (non ci si può basare sui fotogrammi che appaiono sulle patinate riviste giapponesi) vorrei sapere cosa ti ha coinvolto in loro, e in che modo rivalutano l'universo nipponico. Chi riuscirà a scrivere una bella critica, a smontare un anime pezzo per pezzo, a svelare agli altri lettori i pro e i contro di una storia, potrà contare su una pubblicazione immediata. Fateci vedere di cosa siete capaci: la sfida continua!

Massimiliano De Giovanni

ASSEMBLER OX di Kia Asamiya

CASA TENDOJI
ESCO UN MOMENTO!
OH... DOVE VA, SIGNORINA?! STA PER INIZIARE LA FESTA DI CAPODANNO ORGANIZZATA DA SUO PADRE...
QUESTO È IL PRIMO GIORNO DI RIPOSO CHE MI PRENDO DA PARECCHIO... UNA IDOL COME ME HA POCHI MOMENTI PER LA SUA VITA PRIVATA...
NON HO ALCUNA INTENZIONE DI PARTECIPARE A UNA FESTA DEL GENERE!
PRENDA ALMENO LA MACCHINA...
CLIK
NO, GRAZIE...

SIGNORINA...
ORA CHE ASSEMBLER NON C'E', E' L'OCCASIONE GIUSTA PER CONVINCERE TOSHI A USCIRE CON ME!
FINALMENTE...
QUESTA VOLTA FARO' IN MODO CHE IL NOSTRO RAPPORTO DIVENTI PIU' SOLIDO...
DOVE HAI INTENZIONE DI ANDARE?
CHI...?!

BELLA SERATA, VERO, MEGUMI TENDOJI?
COSA?! MA TU SEI...

TU SEI **CHIAKI TENPOIN...** LA MIA **ETERNA RIVALE!**

QUANDO SEI TORNATA IN GIAPPONE?

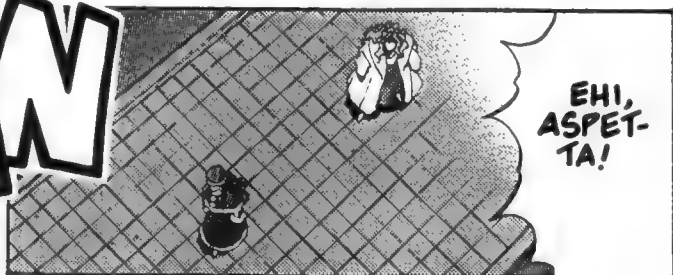
PROPRIO OGGI SONO TORNATA DALLA FRANCIA...

...E L'HO FATTO PER PORRE LA PAROLA **FINE** ALLA NOSTRA SFIDA! È DA TROPPO TEMPO CHE QUESTA SITUAZIONE RIMANE INSOLUTA!

IL MIO NOME È CHIAKI TENPOIN, **E SONO QUI PER TE!**

AH, SÌ?

TAP TAP TAP

DAAN

EHI, ASPETTA!

CHE DIAVOLO STAI FACENDO?! NON TI RICONOSCO PIU', MALEDIZIONE! HO ATTRAVERSATO IN VOLO MEZZO MONDO SOLO PER CONCLUDERE LA NOSTRA SFIDA, E TU MI IGNORI?! COSA TI PRENDE?!

...E' CHE ULTIMAMENTE SONO MOLTO IMPEGNATA...

E COSA SAREBBE PIU' IMPORTANTE DELLA NOSTRA SFIDA?

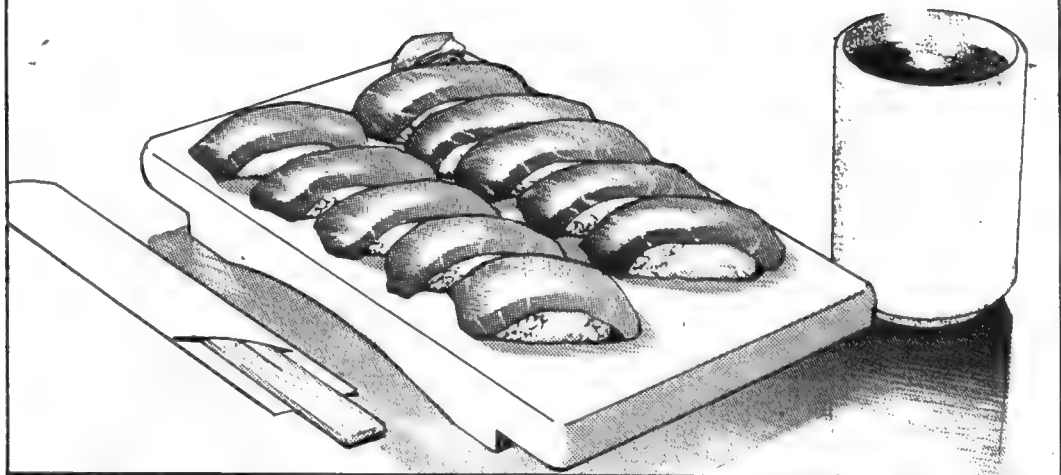
BE', E' MOLTO SEMPLICE...

STO USCENDO PER UN APPUNTAMENTO ROMANTICO...
UH!

SARA' PER UN'ALTRA VOLTA...
TAP
FLIP
ASPETTA UN MOMENTO!

HAI PAURA DI **PERDERE** IL CONFRONTO CON ME, VERO?

CHI SAREBBE UN ROSPETTO ?!

SEI RIUSCITA A FARMI INFURIARE, CHIAKI! PREPARATI PER LA SFIDA!

* RAFANO: SALSA DAL SAPORE FORTISSIMO RICAVATA DALL'OMONIMA PIANTA. KB

GURGLE

IO PUNTO AL MEGLIO. SIA IN GUERRA CHE IN AMORE!
ALLORA... IN COSA CONSISTE LA NOSTRA SFIDA?

VINCERÀ CHI RIUSCIRÀ A INGURGITARE PIÙ SUSHI IN TRENTA MINUTI NETTI!
COS...
WHUP
PRONTE?!
WHUP
CHI...
COS...
VIA!

GNAM
MUNCH
GNAM
CHOMP
CHOMP
MUNCH
CHOMP
CRUNCH

COSA?!

GNAM
GNAM
GNAM
GNAM

MA COME FA?

MI SEMBRI SORPRESA, MEGUMI! IN FRANCIA MI SONO SOTTOPOSTA A DURISSIMI **ALLENAMENTI SPECIALI**, IN VISTA DI QUESTO MOMENTO!
GNAM
GNAM
GNAM
LA MIA COSTITUZIONE FISICA MI PERMETTE DI **NON INGRASSARE** QUALSIASI COSA MANGI!
EH, GIÀ, CARA MEGUMI...
CHE VUOI, ORA?

NON MI STO DIVERTENDO! UNA **SFIDA FINALE** DEVE AVERE DUE **RIVALI CONVINTE**, MENTRE A TE NON IMPORTA PIÙ NULLA ...**SCOMMETTIAMO QUALCOSA!**
SCOMMETTERE? E COSA VORRESTI SCOMMETTERE?

SE VINCERÒ, IL TUO FIDANZATO SARÀ MIO!
...ANCHE SE NON SO NEMMENO CHE FACCIA ABBIA...
MA CHE COSA TI SALTA IN MENTE?!
E SE VINCESSI IO, POI?!
POTRAI CHIEDERMI QUALSIASI COSA!
MMM...

ANCHE QUALCOSA COME ANDARE IN GIRO PER IL DISTRETTO DI NERIMA A TESTA IN GIU', COMPLETAMENTE NUDA, CON LA TESTA AVVOLTA IN UN ASCIUGAMANO E CON DUE SIGARETTE INFILATE NELLE NARICI?
DISTRETTO DI NERIMA
EH EH EH!
UGH...
S-SAREBBE TERRIBILE... MA ORMAI NON POSSO TIRARMI INDIETRO...
UH?
AH AH AH AH AH!
CAPISCO! SICCHE' IL TUO FIDANZATO...
...VALE SOLTANTO UNA PENITENZA DEL GENERE? AH AH AH! NON DEVE VALERE MOLTO PER TE, ALLORA! BE', PER ME L'AFFARE E' FATTO!
NON MI LASCERO' MAI BATTERE!

GNAM
GNAM
NE HO GIÀ FATTO FUORI UN...

WHUMP
ARGH!

MA CHE...
GNAM GNAM

HEH!

AVANTI! DEVI MANGIARE VELOCEMENTE!
IL SUSHI VERRÀ SERVITO IN CONTINUAZIONE!

LA COSA PIÙ TRISTE È CHE QUANDO SCOPPIERÒ, SI SENTIRÀ PUZZA DI PESCE...

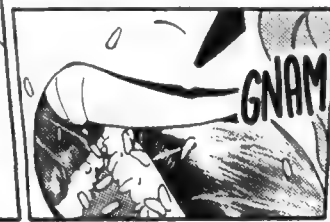
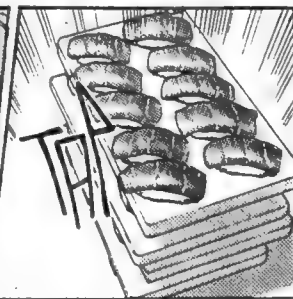
THUD
GNAM GNAM

GLUP GLUP

SE HAI IL TEMPO DI BERE IL TÈ, POTRESTI MANGIARE PIÙ SUSHI!

TAP

GNAM

THUMP

MEGUMI TENDOJI TOTALIZZA CINQUANTA-QUATTRO VASSOI!

THUD

THUD

CHIAKI TENPOIN TOTALIZZA CINQUANTA-TRE VASSOI!

OH, NO! HO PERSO!

DRAMMA

AH AH AH VIRGOLA AH! VISTO?!

MI DISPIACE, CARINA, MA SE TI SEI ALLENATA A MANGIARE FORMAGGI FRANCESI, IO SONO UN OSSO TROPPO DURO PER TE!

NO! NO! NO!

E' SEMPRE ANDATA COSI'...

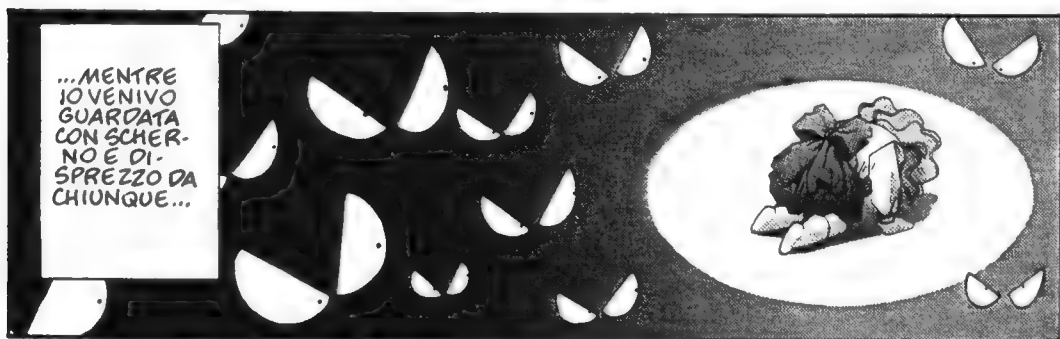
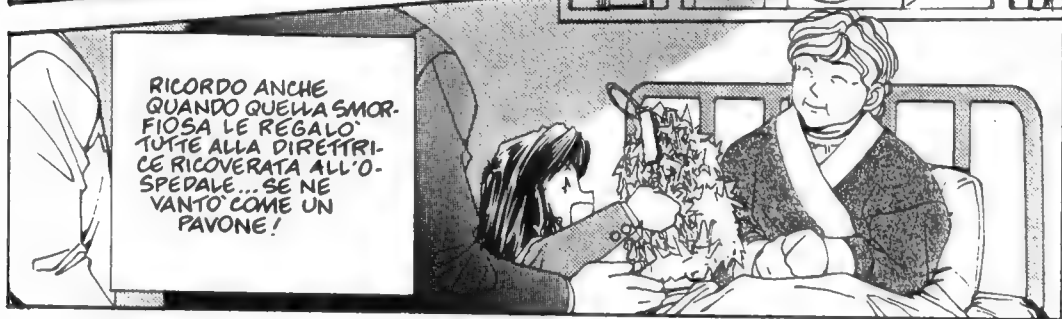
ALL'ULTIMO SECONDO, MEGUMI TENDOJI ENTRAVA IN RIPRESA E **VINCEVA!**

FIN DA QUANDO ERAVAMO PICCOLE...

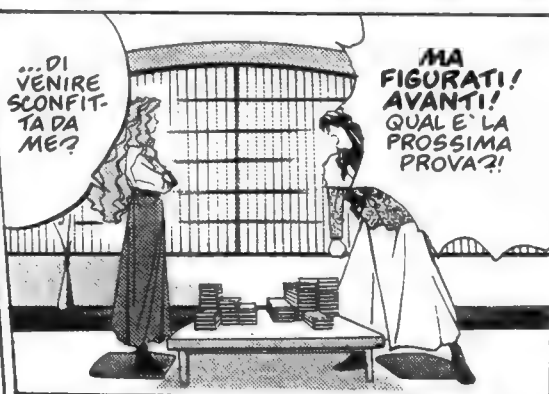
MI RICORDO...

...ALL'EPOCA DELLE ELEMENTARI, QUANDO DIVENNI LA RESPONSABILE DELLA RACCOLTA DEI BOLLINI DI UN CONCORSO... FECI DEL MIO MEGLIO E RIUSCII A VINCERE IN PREMIO UNA **LIBRERIA...**

NEL QUADRIMESTRE SUCCESSIVO, MEGUMI FECE LO STESSO, MA NE RACCOLSE TALMENTE TANTI DA RIUSCIRE A VINCERE UN **PIANOFORTE!**

TUTTI I COMPAGNI DI CLASSE E L'INSEGNANTE STESSA APPLAUDIRONO MEGUMI TENDOJI...

ANCHE ALL'ASILO ANDAVA COSÌ...
QUANDO FACEVAMO GLI ORIGAMI, IO RIUSCIVO A MALAPENA A FARE UN ELMO DA SAMURAI DURANTE TUTTA UNA LEZIONE...
...MENTRE LEI...
DAN
...NELLO STESSO TEMPO FACEVA MILLE GRU!
RICORDO ANCHE QUANDO QUELLA SMORFIOSA LE REGALÒ TUTTE ALLA DIRETTRICE RICOVERATA ALL'OSPEDALE... SE NE VANTÒ COME UN PAVONE!
E POI, ANCHE QUANDO ERAVAMO NELLA CULLA...
E PIANTALA! SEI SEMPRE LA SOLITA FRIGNONA!

UGH!
WHAP
HAI PERSO! AVANTI, INFILATI LE SIGARETTE NELLE NARICI, COPRITI LA TESTA CON UN ASCIUGAMANO E CAMMINA TUTTA NUDA A TESTA IN GIÙ SULLE MANI! E, MI RACCOMANDO, CHE TI VEDA TUTTO IL DISTRETTO DI NERIMA!

AH AH AH...

NON HO MAI DETTO CHE LA VINCITRICE SI SAREBBE DECISA ALLA PRIMA GARA! PASSIAMO ALLA PROSSIMA SFIDA!
CARA MEGUMI... SEI TALMENTE CARICA DI OTTIMISMO DA FARMI VENIRE LA NAUSEA! HAI PRESENTE COME QUANDO TI MANGI CINQUANTA BIGNÈ ALLO ZABAIONE, DIECI PANNE COTTE, UNA SACHER TORTE E UN FRAPPÈ DI FRAGOLE E BANANA? ECCO, UGUALE!

CHE C'È ORA? HAI PAURA...
COSA?!
...DI VENIRE SCONFITTA DA ME?
MA FIGURATI! AVANTI! QUAL È LA PROSSIMA PROVA?!
LA PROSSIMA GARA SARÀ...

IL KARAOKE?

BE? NON DIRMI CHE TE LA STAI FACENDO SOTTO, ORA...

AH AH AH AH...

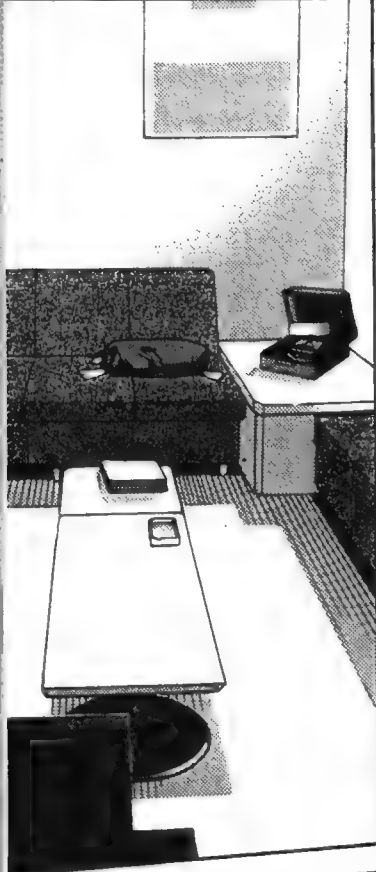
COSA C'È? PERCHÉ TI SEI MESSA A RIDERE COSÌ ALL'IMPROVVISO?

BLINK

CHIAKI TENPOIN... **SEI STATA SCONFITTA!**

IO SONO UNA CANTANTE!

SONO UN'IDOL CONOSCIUTA DA MILIONI DI PERSONE IN TUTTO IL PAESE, E LA MIA CARRIERA STA RAGGIUNGENDO L'APICE!

ORGOGLIO

OH, MOLTO BENE! QUI C'È ANCHE IL SEGNAPUNTI D'INTONAZIONE! SARÀ **LUI** A DECIDERE IL VINCITORE!

NON SI PUÒ CONTARE MOLTO SU QUELLA MACCHINETTA...

AVANTI! COMINCIAMO!

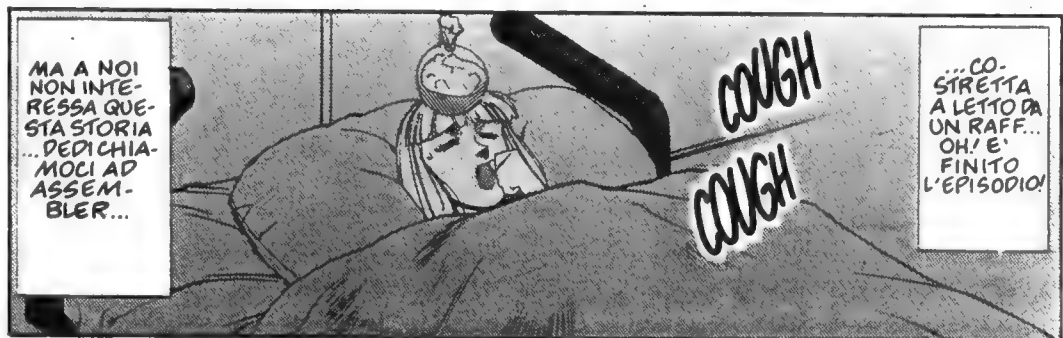
BE: DATO CHE SONO UNA **PROFESSIONISTA**, PARTIRÒ CON UN PO' DI **SVANTAGGIO!**

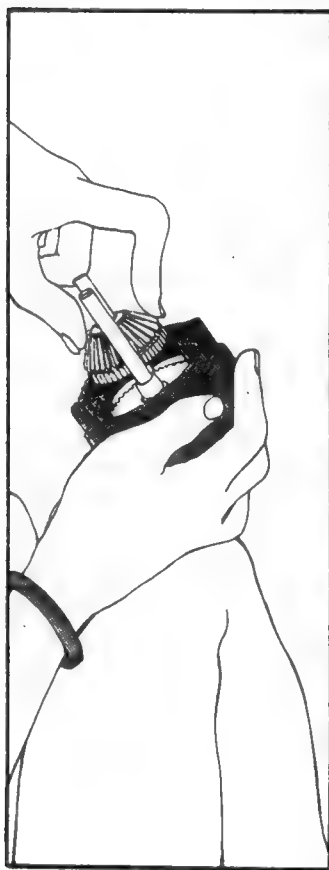
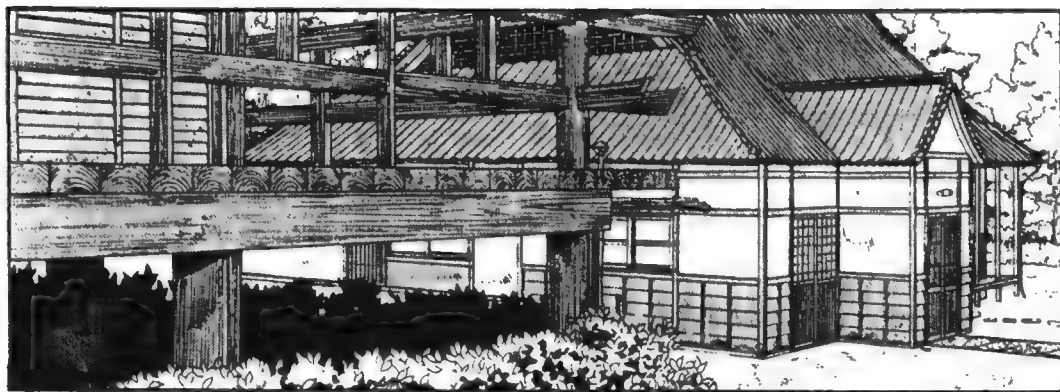
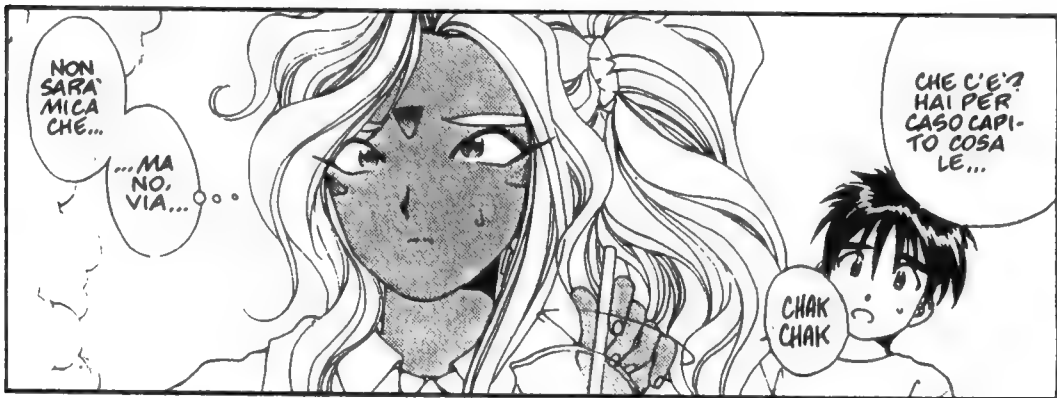
E CIOÈ?

NON CANTERÒ LA MIA CANZONE **ORIGINALE!**

BIP

SAI CHE **SVANTAGGIO!**

GENTE DI MARE
UÒ UÒ UÒ UO
CHE SE NE VA
GRONK
RIESCE A CANTARE SENZA GUARDARE LE PAROLE... NIENTE MALE...
DOVE GLI PARE
DOVE NON SA
BI-BI-BI-BI-BI-BIP
DIING
ECCO QUA! QUESTO E' IL MIO PUNTEGGIO!
PEPEPEPEPE
IO CANTO MEGLIO DI TE!
IO...CHIAKI TENPOIN... CANTERO'... LA CANZONE DEI PUFFI!
THADADAN

ASSEMBLER OX-CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima
DISPREZZO KEIICHI

NON INTENDEVO DIRE QUESTO!
BE: IO MI PREOCCUPEREI DEL CONTRARIO!
COME? DICI CHE SKULD STA COSTRUENDO QUALCUN'ALTRA DELLE SUE BIZZARRIE?
È COME SE FOSSE PERSA NEL VUOTO...
DA QUANDO SIAMO TORNATI DAL MARE È SEMPRE STRANA...
CHE C'È? HAI PER CASO CAPITO COSA LE...
CHAK CHAK
NON SARÀ MICA CHE...
...MA NO, VIA...

AAH!
INSISTI? VORRA' DIRE CHE LE INIETTERO' UN RINFORZANTE ENERGETICO! CONTENTO?

SONO STATO MOLTO STUPIDO A CONSULTARMI CON URD...

L'HO TROVATA NEL SET PER COLLEZIONISTI DI INSETTI! LO VENDONO QUI VICINO!
VUOI CHE LO INIETTI A TE?
DOVE HAI TROVATO QUELLA SIRINGA?

...ANCHE MEGUMI HA AVUTO UN PERIODO SIMILE...

PERO'... RIPENSANDOCI BENE...

MA... VENGONO ANCHE A UNA DEA?
QUANDO, PER LA PRIMA VOLTA...

SCUSA, BELL-DANDY...
SÌ? DIMMI, KEIICHI!
CHISSÀ...
E-ECCO... ANCHE VOI DEE AVETE... EHM... CIOÈ...
...LE VOSTRE... EHM... LE V-VOSTRE... CO... CO...
OH?
SCU-SAMI... NON FA NIENTE!
CO-ME...?
...
...COCORME?

BE'... PROBABILMENTE E' PROPRIO COSI'... FORSE DOVREI...
...DARLE UNA MANO...

FARMACIA KASUGANO

MI SCUSI... L'HO VISTA COSI' IRREQUIETO CHE CREDEVO VOLESSE QUESTI...
NO! NON MI INTERESSA NE' QUELLO RITARDANTE, NE' QUELLO ALLA FRAGOLA! STO CERCANDO UN'ALTRA COSA!

CIP CIP

MMM...
SIGH...

MA GUARDA...
GNIK
GNIK

NON SO PERCHE'...
...MA ASSOMIGLIA TANTO A KEIICHI...

EHI, SKULD!

MI HAI FATTO PRENDERE UN COLPO! COSA VUOI?
COSA STAI FACENDO?

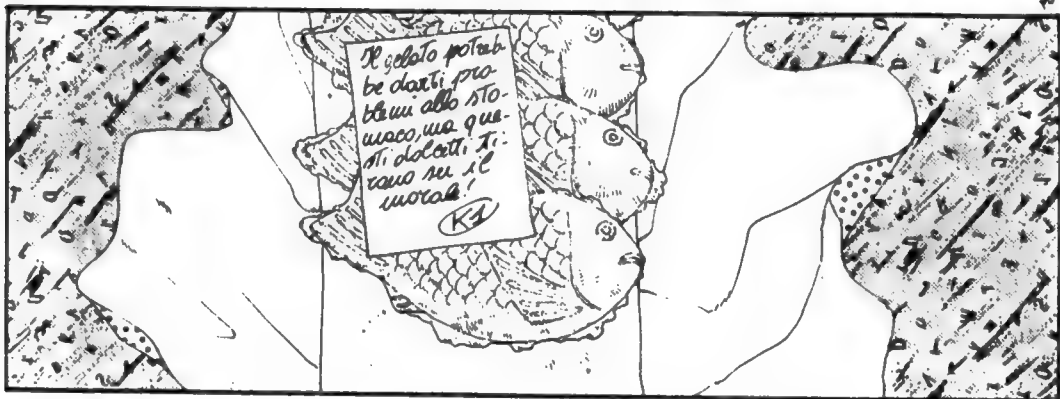
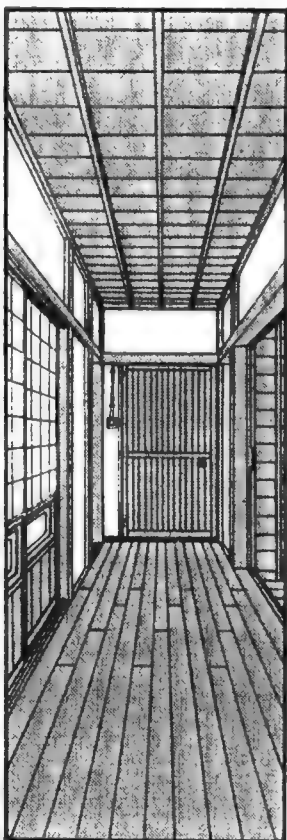
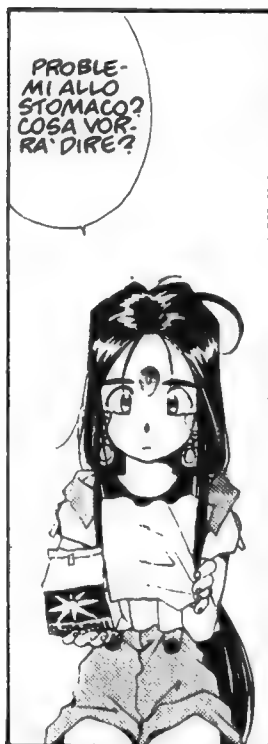
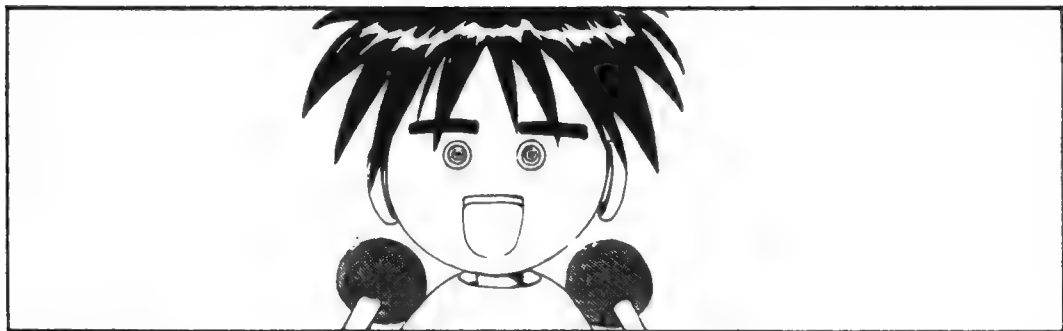
PER USARE QUEST'ALTRO, INVECE, DEVI LEGGERE BENE IL FOGLIETTO ILLUSTRATIVO!
E' SOLO UN REGALINO...

AH... EHM...
ME L'HA CHIESTO! E ADESSO?
UN REGALO? E PER COSA?

B-BE... NIENTE DI SPECIALE...
MANGIA QUESTI E SU CON LA VITA!

UH?
NON LI VO-GLIO...

DAI, NON FARE COSÌ...
TI HO DETTO CHE NON LI VO-GLIO!

OH...
AH AH... E' NATURALE CHE TU SIA IRRITATA... SEMBRA CHE CAPITI PROPRIO QUESTO...
...NELLA TUA SITUAZIONE...
CHIEDI CONSIGLIO A BELLDANDY, D'ACCORDO?
KEIICHI...
MALEDETTO FARMACISTA! VOLEVA FARMI COMPRARE A TUTTI I COSTI QUELLI ALLA FRAGOLA!
MA GUARDA UN PO'...
Il gelato potrebbe darti problemi allo stomaco, ma questi dolcetti ti tirano su il morale!
K1

PROBLE-MI ALLO STOMACO? COSA VORRÀ DIRE?

BE', FA NIENTE...

TA-DAAN
E QUESTO COSA SARÀ?
ZOFY
MORBIDI E SICURI!

CHE SIA ROBA DA MANGIARE?
BOH!
MAH!

SOMIGLIA SEMPRE DI PIÙ A KEIICHI!
MA GUARDA...

IO TI VOGLIO BENE...

NO! NON E' VERO!
NON L'HA DETTO A ME!

SONO PROPRIO SCEMA! PERCHE' MI RITORNA IN MENTE UNA COSA DEL GENERE?
PERCHE'?

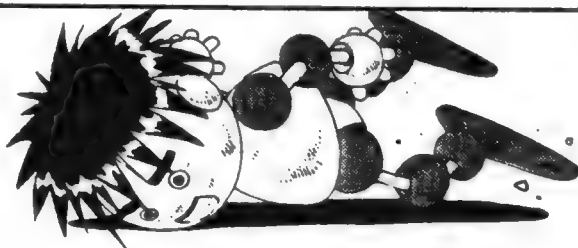
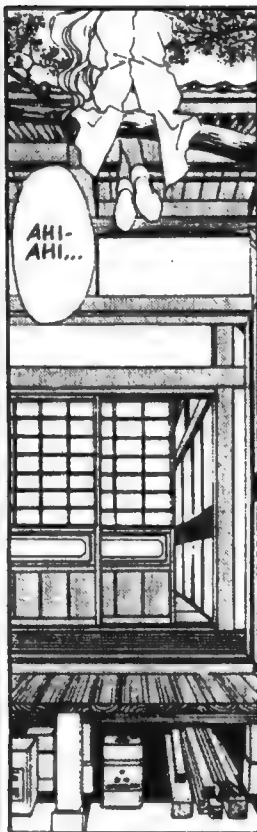
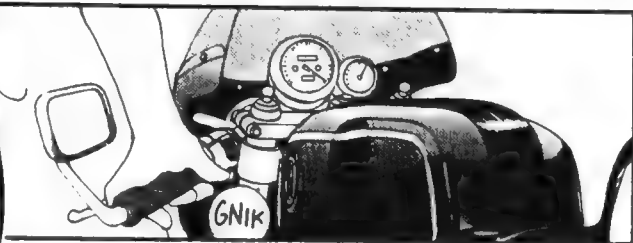
BASTA!
COSA DEVO FARE?

SEI UN IMPERDONABILE SEMPLICIOTTO TIRA E MOLLA!
SMETTILA DI ESSERE COSÌ GENTILE CON ME!

TUMP

SCEMO...

AHI-AHI...
LA SITUAZIONE SI STA FACENDO VERAMENTE COMPLICATA...

COSA? LA SPESA?
GIÀ...
...NON SO DOVE SI TROVA IL NEGOZIO CHE VENDE I PEZZI MECCANICI...
PERCIÒ...
GNIK
MOLTO BENE!
WROOOM

DIMOSTRERÒ A KEIICHI...
...QUANTO LO DETESTO!

PRENDI!
UH?

METTITELO, PER PRECAUZIONE! NON SI PUÒ MAI SAPERE...

KEIICHI È PIÙ GENTILE DI QUANTO SI POSSA IMMAGINARE...

UH!

NO! NON E' COSÌ, DANNAZIONE!
KEIICHI MI STA PRENDENDO IN GIRO! LO SA CHE I MIEI POTERI SONO LIMITATI!
ALLA MIA SORELLINA NON FA INDOSSARE QUESTA ROBA!

COSA TI SUCCEDE?
EHM... AH AH... NON È NIENTE...

ANDIAMO, SU!
THUP
WRORR

NON DEVO DIMENTICARE...
...CHE SONO QUI PER DETESTARLO!

OH, KEII-CHI...

OGGI E' DOMENICA...
MA PERCHE' E' COSI' AFFOLLATO, QUI?
CO-MUNQUE SIA...

NON E' UN PO' STRANA TUTTA QUESTA FOLLA ?!
YAOOO!
AH AH...
E IL BELLO DEVE ANCORA COMINCIARE!
Inferno del vettore d'affollamento!
K1
SK
AGGIUNGENDO UN PIZZICO DI POTENZA...
...AL NORMALE VETTORE DI SCORRIMENTO DELLA GENTE...
...POSSO TURBARLO ESTERNAMENTE...
...ED E' IL CAOS!
E COSI', DOPO CHE SKULD SARA' FINITA BELLA SCHIACCIATA CONTRO KEIICHI...
BRUTTO PORCO! SKULD BOMBER!
BOOM
OH, SCUSAMI, PICCOLA SKULD... PERDONAMI...

EHI! NON APPICCI-CARTI TROPPO!
HAI RAGIO-NE, MA NON E' COLPA MIA!
CHE SCEMA... PERCHE' MI BATTE TANTO IL CUORE?
TU-TUM TU-TUM TU-TUM
AAH!
URGH!

KEII-CHI...
...MI STA PROTEG-GENDO...

E'...
...E' PROPRIO GENTI-LE...

GRUNT! NON STA ANDANDO TANTO BENE!

PROVERÒ A CREARE IL CAOS TOTALE!

WHUP

OH!
COSA?
MA...
...CHE...
BELL-DANDY!
ERI TU?
SKULD È...
URD...TI PREGO... LASCIALI IN PACE...
...ORA SKULD È...

TAMAKYU

OH. ACCIDENTI!
...CHE BEGLI ATTREZZI...

LI VUOI?
COSA?

ME LI COMPRERESTI?!
Step-ON
Step-ON
Step-ON
Step-ON
BE:...
...UNO SI...
STEP-ON SET DI CHIAVI

SE QUESTO SERVIRÀ PER TIRARLE SU IL MORALE...
SIGH

FLIP

EH EH EH!
CO- COSA ?
COME ?!
OH, NO! NON MI BASTANO I SOLDI!
SWISSH
UH?
CHE VERGOGNA! LO DETESTO!
MA DOVE ...
FLIP
EHI!

ECCOLI QUI! ERANO NELLA TASCA DEI JEANS!

GIOIA & GAUDIO!

NON SO QUALI SIANO LE TUE INTENZIONI, BELLDANDY...

...MA LA VECCHIA URD NON LASCIA **MAI** UN LAVORO A METÀ!

?

♡
!

E FU COSI' CHE ALL'IN-SAPUTA DI KEIICHI E DI SKULD ...
...LA SFIDA TRA LE DUE SOREL-LE CON-TINUÒ...

POI...

CHE NE DICI DI TORNARE A CASA?
TI VOGLIO BENE...

QUESTO DOLORE CHE SENTO IN FONDO AL PETTO... COS'E'?!

KEIICHI...

TU-TUM TU-TUM

TU-TUM TU-TUM

COSA TI SUCCEDE, SKULD?
STAI BENE?
IO... STO INIZIANDO A PENSARE CHE...
...OH, SANTO CIELO, KEIICHI ...IO TI...
LO FACCIO PERCHE' TU NON DEBBA SOFFRIRE!
BAH!
NON IMMAGINAVO CHE AVREI DOVUTO RICORRERE A QUESTO...
E' TANTO CHE NON USO L'ARCO E LA FRECCIA CONTRO-CUPIDICA! DELUSIONE AMOROSA ASSICURATA!
CHAK
NON PROVARE RANCORE NEI MIEI CONFRONTI, PICCOLA SKULD...

TWANG

SWISSH

SCUDO DEFLETTORE!

ZNAP

CRIB-BIO...

COSA DIAVOLO FAI?!
SE LE COSE CONTINUANO COSÌ, QUI SUC-CEDERÀ UN CASINO!

DAVVERO NON TI IN-TERESSA SE TI PORTA VIA KEIICHI?

URD... NON FRAIN-TENDER-MI!
SKULD E:...
BENE-BENE...

MI SEM-BRAVA STRA-NO...
...MA ORA CAPISCO TUTTO!
GRAB
URD! STAVI DI NUOVO COMPLOT-TANDO ALLE MIE SPALLE!

DEVI SEMPRE PRENDER-MI IN GIRO, VERO?
GUARDA CHE NON HAI CAPI-TO BE...

ADESSO BASTA!

OH, CRIB-BIO...

NON VIENE VIA! SIGH!

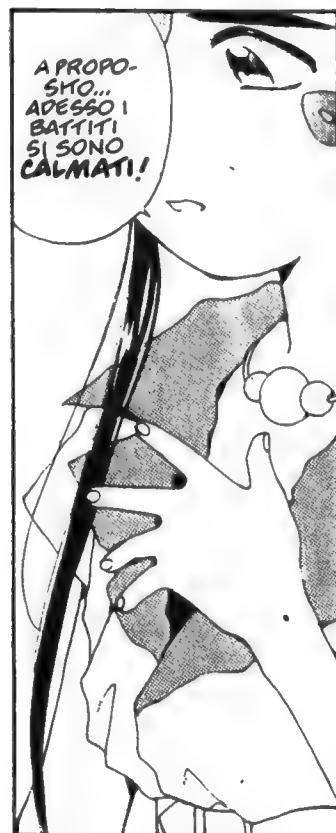
ANCHE NOI, QUANDO ABBIAMO ACQUISTA-TO I PO-TERI...

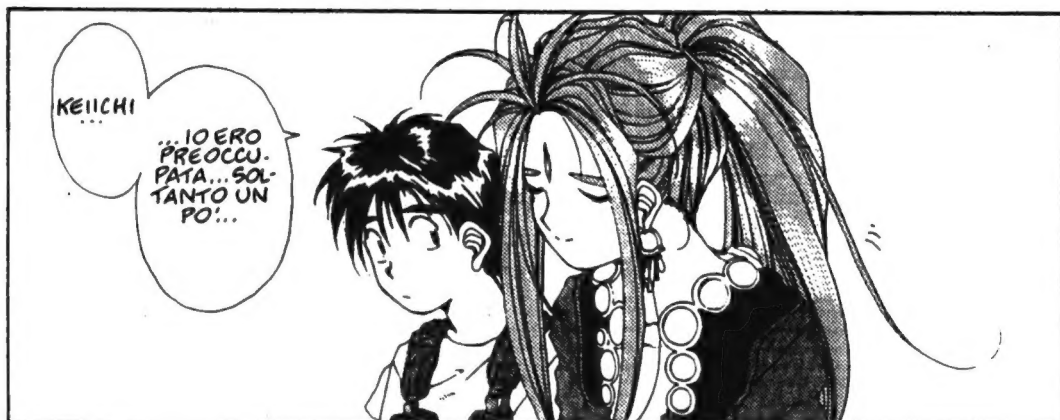
...ABBIAMO DOVUTO SUPERARE UN DURO PERIODO DI INSTABI-LITÀ EMO-TIVA...

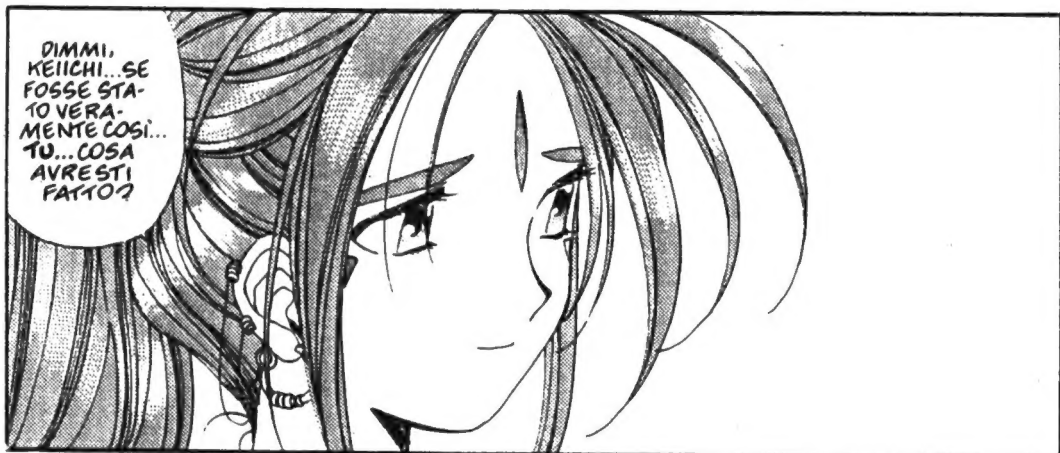
...**IMMAGI-NAVO** CHE STESSE ACCADEN-DO ANCHE A TE, SKULD...

SIGNIFICA "BASTA"

PERCIÒ... AUGURI, SORELLI-NA!

ALLO-RA...
...ERA PER QUESTO CHE MI BATTEVA FORTE IL CUORE!
MA GUAR-DA...

A PROPO-SITO... ADESSO I BATTITI SI SONO CALMATI!

...DI AVER PERSO LA TESTA PER QUEL FES-SACCHIOTTO DI KEIICHI!
GIÀ... MI SEMBRAVA MOLTO STRANO...
BE', GRAZIE, SKULD...

KEIICHI ...
...IO ERO PREOCCUPATA... SOLTANTO UN PO'...

...DAVVERO NON AVREI SAPUTO COSA FARE...
NON SO COME SI FA! HO APPENA IMPARATO A USARE I POTERI!
SKULD! CANCELLAMI QUESTA ROBA DALLA FACCIA PRIMA DI ANDARTENE!
SE SKULD TI AVESSE VOLUTO BENE SUL SERIO...

DIMMI, KEIICHI... SE FOSSE STATO VERAMENTE COSÌ... TU... COSA AVRESTI FATTO?

È UNA DOMANDA SENZA SENSO! SONO CONVINTO CHE SKULD ...
...NON SIA PROPRIO IN GRADO DI PROVARE SENTIMENTI DEL GENERE... FIGURIAMOCI POI NEI MIEI CONFRONTI!
HM...

OH, MIA DEA! - CONTINUA